



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
(FECYT)

CARRERA: EDUCACIÓN INICIAL

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR,
MODALIDAD PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

TEMA:

**“LOS RINCONES DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE
HABILIDADES STEAM EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA UNIDAD
EDUCATIVA YAGUACHI”**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de *Licenciatura en las Ciencias de la
Educación Inicial***

Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas

AUTOR(A):

Israel Alexander Colimba Taimal

DIRECTOR(A):

Nelly Patricia Acosta Ortiz

Ibarra, julio 2024



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1005260300		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Colima Taimal Israel Alexander		
DIRECCIÓN:	Latacunga 6-44 y San Salvador, Ibarra.		
EMAIL:	iacolimbat@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:	-----	TELF. MOVIL	0999141689

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“Los rincones de aprendizaje para el desarrollo de habilidades STEAM en niños de cinco años de la Unidad Educativa Yaguachi”
AUTOR (ES):	Israel Alexander Colimba Taimal
FECHA: AAAAMMDD	21/07/2024
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en la Ciencias de la Educación Inicial
ASESOR /DIRECTOR:	Nelly Patricia Acosta Ortiz
	Marieta Magdalena Carrillo Bejarano

CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 25 días, del mes de julio de 2024

EL AUTOR:

Firma: 

Nombre: Israel Alexander Colimba Taimal



FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA (FECYT)

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

*El Tribunal Examinador del trabajo de titulación “Los rincones de aprendizaje para el desarrollo de habilidades STEAM en niños de cinco años de la Unidad Educativa Yaguachi” elaborado por **Colimba Taimal Israel Alexander**, previo a la obtención del título de Licenciatura en Educación Inicial, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:*


MSc. Nelly Patricia Acosta Ortiz
C.C.: 1001890696


MSc. Carrillo Bejarano Marieta Magdalena
C.C: 1001729886

DEDICATORIA

A mi madre, por el esfuerzo que hizo día por día para llegar hasta este punto. Con su actitud positiva, con sus ánimos y consejos que nunca me hicieron falta para ser mejor, para seguir luchando hasta llegar a cumplir mis metas.

A mi padre, que me forjo con un carácter humilde y dinámico que desde niño me enseñó que, si quería conseguir algo, tenía que trabajar duro para lograrlo.

A mi hermana por ser un apoyo enorme desde siempre, ser mi ejemplo a seguir, que a pesar de las diferentes circunstancias siempre creyó en mis capacidades y habilidades para salir adelante.

Israel Alexander Colimba Taimal

AGRADECIMIENTO

Expreso mi gratitud a Dios quien nos dio salud, comida, trabajo, cuidado de mí y de mi familia día con día.

Muchas gracias a mi madre, padre y hermana, que estuvieron para mí, en cada momento de mi vida, convirtiéndose en los pilares fundamentales que yo necesitaba. Me siento muy orgulloso de formar parte de esta familia y agradeceré cada día por tenerlos a mi lado.

Mi más sincero agradecimiento a los docentes de la carrera de educación inicial, sobre todo a la MSc. Nelly Acosta y MSc. Marieta Carrillo quienes me apoyaron en cada momento, con diferentes dudas y tutorías para sobre llevar este trabajo de investigación. Además del apoyo de la Unidad Educativa “Yaguachi”.

Muchas gracias aquellos amigos que estuvieron desde el inicio de mi carrera apoyándome para cumplir lo que me propongo.

Israel Alexander Colimba Taimal

RESUMEN

La formación de habilidades STEAM se ha convertido en una metodología a nivel mundial como una oportunidad de aprender a través de la experimentación, juego e interés de los estudiantes, con el fin de potenciar las habilidades o destrezas que los niños obtengan. El objetivo de esta investigación es adaptar un ambiente de aprendizaje con material didáctico que proporcione los pre requisitos que un niño necesita para obtener un proceso de enseñanza aprendizaje de STEAM con estudiantes de primer año de Educación Básica. El método de investigación tiene abordaje mixto, porque se empleó la herramienta de la encuesta hacia los docentes y una ficha de observación hacia los niños. El cuestionario constó de diez preguntas que se sustentaron en el conocimiento de los docentes sobre la aplicación de STEAM en material didáctico, ambientes de aprendizajes, su forma de planificar y herramientas, por otra parte se realizó una ficha de observación con base a los cuatro componentes de STEAM, con relación al currículo de preparatoria, es decir, relación lógico matemático, descubrimiento del medio natural y cultural, educación cultural y artística y Tecnología que relaciona a STEAM con el futuro de la educación. Como resultados se encontró que el uso de STEAM permite obtener un aprendizaje significativo y experimental, en donde, el niño pueda realizar sus conceptos, conocimientos o relacionar sus conocimientos previos a través de la manipulación e interacción entre sus pares a través de los ambientes de aprendizaje, permitiendo fortalecer la convivencia, el respeto y el compañerismo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Adicional, se encontró que los estudiantes, si bien conocen algún rincón de aprendizaje, no saben emplearla adecuadamente. Como conclusiones se considera que la formación de habilidades STEAM con relación a los ambientes de aprendizaje puede ser beneficioso para los niños, debido a que, les permitirá ser capaces de estimular su pensamiento crítico y su compañerismo. Es por ello que se diseñó una guía didáctica para promover el desarrollo de habilidades STEAM a través de los rincones de aprendizaje en niños de 5 años en la Unidad Educativa Yaguachi en el año lectivo 2023-2024.

Palabras clave: STEAM, Aprendizaje, Enseñanza, Ambientes de aprendizaje, Aprendizaje significativo.

ABSTRACT

The formation of STEAM abilities has become a worldwide methodology like an opportunity to learn through experimentation, playing, and the interest of the students, to enhance the abilities or skills that children get. The objective of this research is to adapt a learning environment with didactic material that provides the pre-requirements that a kid needs to obtain a STEAM teaching-learning process with students in the first grade of Elementary School. The research method has a joint approach because the survey tool was employed with the teachers and an observation sheet with the children. The survey had ten questions that were sustained in the previous knowledge that teachers had about the application of STEAM in didactic material, learning environment, method of planning, and tools, besides an observation sheet based on the four components of STEAM was made concerning the curriculum of Elementary, this means, logical math relation, discovery of natural and cultural environment, cultural and artistic education, and Technology, that relates STEAM with the future of education. As a result, it was found that the use of STEAM allows significant and experimental learning, in which the child can elaborate their concepts, and knowledge or relate the previous knowledge, through manipulation and interaction between their equals through the different learning environments, helping to strengthen the coexistence, respect and fellowship during the teaching-learning process. Additionally, it was found that students, even if they know a learning strategy, they don't know how to use it correctly. As conclusion, it is considered that the formation of STEAM abilities related to the learning environments could be beneficial for children, because it will allow them to be capable of stimulating their critical thinking and the fellowship. For this reason, a didactic guide was designed to promote the development of STEAM skills through learning corners in 5 year-old children at the "Unidad Educativa Yaguachi" in the 2023-2024 school year.

Key words: STEAM, STEAM, Learning, Teaching, Learning environments, Significant learning.

ÍNDICE

CONSTANCIAS.....	III
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....	IV
DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
RESUMEN.....	VII
ABSTRACT	VIII
ÍNDICE.....	IX
INDICE DE TABLA DE ILUSTRACIONES.....	XI
INTRODUCCIÓN	1
Problema de Investigación.....	1
Justificación	2
Objetivos.....	3
Objetivo General.....	3
Objetivos Específicos.....	3
Impacto de la Investigación	4
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	4
1.1 Marco Legal	4
1.1.1 Artículos de la Constitución del Ecuador 2008	4
1.1.2 Artículos de la Ley Orgánica De Educación Intercultural.....	5
1.2 Origen de los Rincones de Aprendizaje.....	6
1.3 Definición de los Rincones de Aprendizaje.....	7
1.4 Importancia de los Rincones de Aprendizaje.....	8
1.4.1 El rol del Docente	9
1.5 Características de los Ambientes Educativos	9
1.6 Tipos de Rincones de Aprendizaje en Educación Inicial y Preparatoria.	10
1.7 La Organización de los Rincones de aprendizaje en el aula.....	11
1.8 La Relación de STEAM con los Rincones de Aprendizaje	11
1.9 Origen de STEAM	12
1.10 Definición de STEAM	13
1.10 Importancia de la Formación de Habilidades STEAM.....	13
1.11 Implementación de STEAM en el Diario Vivir.....	14
1.11.1 Competencias y Dimisiones.....	15

1.12 STEAM en la Educación Inicial y Preparatoria.....	16
1.12.1 El Rol del Docente	17
1.12.2 El Rol del Alumno	17
CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS	18
2.1 Tipo de Investigación.....	18
2.1.1 Enfoque Mixto	18
2.2 Métodos, Técnicas e Instrumentos de Investigación	18
2.2.1 Alcance Descriptivo.....	18
2.2.2 Método Inductivo.....	19
2.2.3 Método Deductivo	19
2.2.4 Método Analítico	19
2.2.5 Técnica de Observación.....	19
2.2.6 Técnica de Encuesta.....	20
2.2.7 Instrumento 1: Ficha de observación	20
2.2.8 Instrumento 2: Cuestionario.....	20
2.2.9 Preguntas de investigación.....	20
2.3 Participantes en la investigación.....	25
2.4 Plan de análisis de datos	25
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	25
3.1 Resultados y discusión de la encuesta aplicada a los docentes.....	25
3.2 Análisis y discusión de la ficha de observación.....	31
3.2.1 Ciencia/STEAM.....	31
3.2.2 Matemáticas/STEAM	32
3.2.3 Artes/STEAM	34
3.2.4 Ámbitos/Tecnología STEAM	35
3.3 Validación con Alfa de Cronbach.....	36
CAPITULO IV: PROPUESTA.....	37
4.1 Nombre de la propuesta	37
4.2 Introducción de la propuesta.....	37
4.3 Justificación de la propuesta	37
4.4 Objetivos de la propuesta.....	37
4.4.1 Objetivo General.....	37

4.4.2 Objetivo Específicos	37
4.5 Desarrollo de la Propuesta	38
CAPÍTULO V: CONSLUSIONES Y RECOMENDACIONES	65
5.1 Conclusiones	65
5.2 Recomendaciones	66
BIBLIOGRAFÍA	67
ANEXOS	72

INDICE DE TABLA DE ILUSTRACIONES

Gráfico 1 Pregunta 1	25
Gráfico 2 Pregunta 2	26
Gráfico 3 Pregunta 3	26
Gráfico 4 Pregunta4	27
Gráfico 5 Pregunta 5	27
Gráfico 6 Pregunta 6	28
Gráfico 7 Pregunta 7	28
Gráfico 8 Pregunto 8	29
Gráfico 9 Pregunta 9	30
Gráfico 10 Pregunta 10	30
Gráfico 11 Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultura-Ciencias STEAM	31
Gráfico 12 Relaciones lógico matemáticas-Matemáticas STEAM.....	33
Gráfico 13 Comprensión y expresión artística-Artes STEAM	34
Gráfico 14 Ámbitos de aprendizaje-Tecnología STEAM.....	35

INTRODUCCIÓN

Problema de Investigación

Los estudiantes de preparatoria durante todo su proceso formativo deberían sentir motivación, curiosidad e inclusión ante todo su nivel educativo, ya que, de esto dependerá su formación integral como rasgos de personalidad, de manera que se tome en cuenta las mejores estrategias, recursos o metodologías que aporten a un proceso de enseñanza significativa.

Galván-Cardoso & Siado-Ramos (2021) afirman que “El proceso educativo se ha visto afectado por lo tradicional, lo memorístico y lo rutinario en lo intelectual, posiblemente, porque en los estudiantes no se fomenta una educación activa y participativa” (p.41). Es decir, obtener un aprendizaje limitado de parte de los niños, debido a que el docente o el sistema no le permite desarrollar todo el potencial de los mismos y deja que su creatividad e innovación se pierda a cambio de la repetición. Desconociendo o ignorando diferentes estrategias como STEAM, que permitan un adecuado desarrollo de los niños.

Para el nivel preparatorio una de las estrategias de enseñanza que se utiliza para interiorizar a los estudiantes, son los rincones de aprendizaje, en estos rincones se busca a través de la experiencia práctica, en donde, los niños desarrollen las diferentes habilidades en función de la característica de cada rincón, según Bravo et al. (2018) los ambientes de aprendizaje se caracteriza por ser un espacio social e innovador que permite la relación de todos los participantes del mismo, estimulando el pensamiento crítico e interacción entre los niños, siendo una estrategia óptima para la enseñanza individualizada como masiva. Además, se mantiene una construcción didáctica a partir de los intereses y curiosidades de los niños, adaptando y ajustando los planes o destrezas que los niños deben desarrollar dentro del ambiente de aprendizaje.

La Unidad Educativa Yaguachi posee algunos ambientes de aprendizajes, como es el de lectura y de construcción, enfocados en el reforzamiento de las destrezas, sin embargo, el problema se origina en la mala utilización de los ambientes de aprendizajes, en donde, los niños utilizan los rincones de aprendizaje, pero no de forma libre y espontánea, sino de una forma sistematizada. Causando un problema en el funcionamiento o efectividad de los rincones de aprendizaje, ya que, los estudiantes son los participantes activos y primordiales en la utilización de esta metodología, afectando el interés del niño por descubrir, por participar y desarrollar su pensamiento tanto crítico como creativo.

Justificación

La importancia del presente trabajo de investigación en la Unidad Educativa “Yaguachi” radica en potenciar las habilidades de los niños con la estrategia STEAM, en donde se puedan trabajar diferentes áreas para el bienestar del niño, teniendo en cuenta la utilización de rincones de aprendizaje significativos para la exploración de oportunidades para una enseñanza-aprendizaje diferente a la convencional.

El desarrollo de habilidades STEAM se centran en desarrollar destrezas como habilidades que cada alumno debe alcanzar y superar. Dublas (2022) menciona que “La educación STEAM demuestra cómo se debe entender la educación desde las etapas básicas, comenzando por la base de toda educación y produciendo un cambio en cuanto a educación tradicional se refiere”. La idea de STEAM nace a partir de esos problemas, con el fin de satisfacer las necesidades e interés de los niños, logrando obtener una educación de calidad e innovadora, con el fin de poder potenciar el desarrollo y estímulo de las diferentes áreas cognitivas de los niños a partir de recursos llamativos que incentiven al aprendizaje del niño.

La implementación de los ambientes de aprendizaje dentro del proceso de desarrollo incentiva al docente a crear un tiempo-espacio divertido, libre, dinámico y creativo, centrándose en mejorar el desarrollo de habilidades STEAM, a partir de actividades y material dentro de un entorno llamativo, experimental y nuevo. López (2019) menciona que los ambientes de aprendizaje permiten organizar un espacio dentro o fuera del aula con el fin de obtener beneficios de desarrollo de habilidades, destrezas e incluso forjar la personalidad del niño a partir del aprendizaje espontáneo y creativo. Es decir, los rincones de aprendizaje son espacios establecidos dentro o fuera de un aula, los cuales van partiendo del interés y curiosidad de los niños mientras se asocian los conocimientos que ellos necesitan.

En la Unidad Educativa “Yaguachi” la aplicación del desarrollo de habilidades STEAM dentro de los rincones de aprendizaje que la misma institución tiene, aprovechando todo el potencial que pueden ofrecer estos ambientes de aprendizaje, en donde, todos los estudiantes puedan observar, utilizar y trabajar, facilitando la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes como de los docentes, utilizando el currículo de forma flexible para llegar a las destrezas que tienen que alcanzar los niños. Mejorando de esta manera la utilización de los rincones de aprendizaje y potenciando el desarrollo de habilidades STEAM en los niños. Tomando en cuenta el propósito del aprendizaje y el beneficio de los niños mientras se respeta el ritmo de aprendizaje que tienen cada uno de ellos y priorizando la participación activa y la resolución de problemas. Demostrando la manera correcta de utilización de los rincones de aprendizaje, a partir, del desarrollo de las habilidades STEAM, destrezas curriculares, aprendizaje significativo y las características o beneficios que puede ofrecer cada rincón de aprendizaje.

Esta investigación es viable dentro de la Unidad Educativa “Yaguachi” debido a que los materiales son económicos y existe el apoyo de los docentes como también de las autoridades de la institución a partir de los recursos y rincones existentes en la misma. Por otro lado, esta investigación tendrá beneficiarios directos como indirectos, identificando a los beneficiarios directos a los niños del nivel de preparatoria y docentes del mismo nivel. Por otro lado, los beneficiarios indirectos será la familia de los estudiantes, la Unidad Educativa “Yaguachi” y la sociedad en general.

Por otro lado, investigaciones de los ambientes de aprendizaje con el desarrollo de habilidades STEAM escasean, por lo cual, este trabajo investigativo contribuiría directamente al desarrollo de futuras investigaciones enfocadas hacia un proceso de enseñanza-aprendizaje único, con la implementación de espacios enfocadas en las ciencias, tecnología, artes, matemáticas e ingeniería.

Objetivos

Objetivo General

Identificar la incidencia de los rincones de aprendizaje en el desarrollo de habilidades STEAM en niños de cinco años de la Unidad Educativa “Yaguachi”.

Objetivos Específicos

Sustentar teóricamente la aplicabilidad de los rincones de aprendizaje para la formación de habilidades STEAM en los niños de 5 años.

Diagnosticar la aplicabilidad de los rincones de aprendizaje en el desarrollo de habilidades STEAM.

Desarrollar una propuesta para el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje con niños de cinco años mediante la aplicación de habilidades STEAM.

Impacto de la Investigación

La presente investigación está enfocada en demostrar la gran importancia del desarrollo de habilidades STEAM en niños de 5 años, considerándose una metodología integral que potencie todas las habilidades y destrezas que tienen los estudiantes desde la experimentación y la convivencia. Con el fin de que instituciones realicen proyectos que incentiven la curiosidad del niño por aprender y experimentar con su entorno, evitando un aprendizaje común para otorgar a las siguientes generaciones un aprendizaje reflexivo y significativo (Bustamante-Meza, Torres-Oliveros, & Salcedo, 2022).

Además, esta investigación se dirigirá al uso de rincones de aprendizajes, como instrumentos indispensables para la atención y curiosidad del niño, siendo viable para explorar conocimiento y desarrollar destrezas que los infantes necesitan mientras conviven con sus pares. Según el MINEDUC (2016), en el currículo de preparatoria, STEAM, al contemplarse como forma de aprender mediante matemáticas, ciencia, artes, tecnología e ingeniería, se vincula directamente con desarrollo y aprendizaje para una educación integral del infante, donde los estudiantes ponen en práctica la convivencia, el trabajo en equipo, la creatividad y el pensamiento crítico. Es decir, STEAM dará la posibilidad de trabajar los diferentes ejes de aprendizaje que se encuentran establecidos, pero de manera flexible que incentive al niño hacia un aprendizaje significativo y experimental.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1 Marco Legal

La calidad de la educación en el Ecuador, se rigen por un número de artículos que garantizan los diferentes derechos que tienen los niños, teniendo el estado la obligación de dar a los estudiantes una educación adecuada que supere los estándares de la sociedad, enfocándose desde el preescolar hasta un nivel de educación superior. Esta investigación respeta y se sustenta en diversos artículos de la Constitución del Ecuador 2008 como también de algunos artículos de La ley Orgánica De Educación Intercultural, siendo pilares claves para los currículos educativos.

1.1.1 Artículos de la Constitución del Ecuador 2008

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen

vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural. Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

1.1.2 Artículos de la Ley Orgánica De Educación Intercultural

Art. 22.- Dentro del literal c) menciona: Formular e implementar las políticas educativas, el currículo nacional obligatorio en todos los niveles y modalidades y los estándares de calidad de la provisión educativa, de conformidad con los principios y fines de la presente Ley en armonía con los objetivos del Régimen de Desarrollo y Plan Nacional de Desarrollo, las definiciones constitucionales del Sistema de Inclusión y Equidad y en coordinación con las otras instancias definidas en esta Ley

Art.37.- El Sistema Nacional de Educación comprende los tipos, niveles y modalidades educativas, además de las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el Sistema de Educación Superior.

Art. 40.- El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas. La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano. La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado con la atención de los programas públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia. El Estado, es responsable del diseño y validación de modalidades de educación que respondan a la diversidad cultural y geográfica de los niños y niñas de tres a cinco años. La educación de los niños y niñas, desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que ésta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional. La educación de los niños y niñas, entre tres a cinco años, es obligación del Estado a través de diversas modalidades certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

Art. 9.- Del reglamento de la LOEI menciona: Los currículos nacionales, expedidos por el Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional, son de aplicación obligatoria en todas las instituciones educativas del país independientemente de su sostenimiento y modalidad. Además, son el referente obligatorio para la elaboración o selección de textos educativos, material didáctico y evaluaciones.

Art. 10.- Del reglamento de la LOEI menciona: Los currículos nacionales pueden complementarse de acuerdo con las especificidades culturales y peculiaridades propias de las diversas instituciones educativas que son parte del Sistema Nacional de Educación, en función de las particularidades del territorio en el que operan. Las instituciones educativas pueden realizar propuestas innovadoras y presentar proyectos tendientes al mejoramiento de la calidad de la educación, siempre que tengan como base el currículo nacional; su implementación se realiza con previa aprobación del Consejo Académico del Circuito y la autoridad Zonal correspondiente.

Art. 27.- El Sistema Nacional de Educación tiene tres (3) niveles: Inicial, Básica y Bachillerato. El nivel de Educación Inicial se divide en dos (2) subniveles: 1. Inicial 1, que no es escolarizado y comprende a infantes de hasta tres (3) años de edad; e, 2. Inicial 2, que comprende a infantes de tres (3) a cinco (5) años de edad.

1.2 Origen de los Rincones de Aprendizaje

Durante el pasar de los años, la educación fue ampliándose a diferentes áreas, ámbitos y destrezas importantes para los estudiantes, siendo indispensable, tener estrategias o metodologías creativas para atraer la atención de los niños. Salvador (2015) postula en su investigación que los rincones de aprendizaje nacieron de la búsqueda de estrategias lúdicas y significativas en el

proceso de enseñanza aprendizaje, destacando a Dewey, en donde realizaba espacios para trabajar en jardinería, madera, narración de cuentos, entre otro. Además, mencionaba a Freinet como un pedagogo que implementaba talleres especializados en actividades manuales, intelectuales y trabajo en equipo. Considerando a estos autores quienes impulsaron e implementaron los rincones de aprendizaje adaptando a sus ideologías educativas.

Por otro lado, Heaven (2017) postula a María Montessori como la autora de los rincones de aprendizaje, buscando la comodidad del niño para obtener una motivación para aprender a través del juego-trabajo, adaptando las posibilidades y actividades de acuerdo al nivel educativo que tenían los niños. Así, el incentivo de crear espacios adecuados para el aprendizaje del niño, donde él sería el responsable del cuidado y uso de estos ambientes. Es decir, estos ambientes de aprendizajes fueron creados con el objetivo de promover la socialización que hay entre los estudiantes a través del trabajo grupal, la responsabilidad y la empatía.

El origen de los ambientes de aprendizaje puede variar entre las ideologías de estos autores, encargados del proceso de creación de ambientes de aprendizaje, que con los años se popularizaron en las escuelas, dejó huella en la historia de las metodologías usadas por los docentes, debido a la implementación de espacios educativos, donde los alumnos podían aprender mediante la interacción, manipulación, juego y exploración de los objetos dentro de ese ambiente, respetando el ritmo de aprendizaje de cada niño.

1.3 Definición de los Rincones de Aprendizaje

Los rincones de aprendizaje son sitios preparados y enfocados en un área correspondiente, con el fin de que el niño pueda manipular y aprender de una forma diferente mientras tiene una interacción entre sus pares, además, de ser una estrategia lúdica y significativa. Paredes & Sanabria (2015) confirma que los ambientes de aprendizaje o también llamados ambientes educativos son espacios limitados y establecidos a trabajar un área en específico, considerándolos como espacios físicos sensoriales que ayudan al niño a estimular sus sentidos, sus valores y desarrollar diferentes nociones que necesita el niño conocer. Obteniendo como resultado a una metodología activa y equitativa en la participación de los infantes.

“Un ambiente educativo es un medio físico y teórico estructurado y diseñado, específicamente, para adaptarse a las necesidades de aprendizaje y a las características diversas de los estudiantes” (León et al., 2018, p.6). Es decir, los rincones de aprendizajes son espacios pedagógicos el cual toma en cuenta las necesidades e interés de los niños para realizar ajustes y adaptaciones necesarias que puedan ser significativas para el desarrollo cognitivo, social y físico.

Sin embargo, menciona que los ambientes de aprendizaje no solo es un sitio para la búsqueda de objetos, debido a que el ambiente de aprendizaje es la unión de varios componentes:

La temática con la que se va a trabajar el área, debido a que con esto se trabajara a profundidad lo que se quiere enseñar al infante, otro componente es el docente, ya que, este deberá ser un guía y mediador entre los estudiantes, colocando las diferentes reglas para que los niños aprendan y exploren, pero no destruyan, practicando una comunicación asertiva y eficiente.

Los materiales o recursos son componentes claves cuando se piensa establecer un ambiente de aprendizaje, debido a que, deberán ser elegidos de acuerdo a la edad que se quiere enseñar, además de ser objetos que ayuden a la estimulación adecuada que el infante necesita.

Las actividades que se tengan planificadas deberán ser ajustadas y adaptadas a las necesidades de los niños, teniendo que seleccionar correctamente las dinámicas de acuerdo a las destrezas que se quiera trabajar en el ambiente educativo, además, de percatarse si la actividad está en coherencia con la edad de los niños que se quiere trabajar.

Por último, se encuentra el objetivo que se quiere llegar con este ambiente educativo, ya que, esta metodología trata de partir de los conocimientos previos que tenga el infante para que pueda seguir descubriendo y aprendiendo con la guía del docente.

1.4 Importancia de los Rincones de Aprendizaje

Los rincones de aprendizaje son una metodología activa, que influye en el desarrollo del niño de manera integral, siendo importante implementarlos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, dando la oportunidad de que cada estudiante pueda manipular y experimentar de forma libre. Salvador (2015) menciona que los ambientes educativos sobrepasan la expectativa de una metodología tradicional, debido a que, el autor reconoce que este método se encarga de proporcionar los materiales necesarios para que el niño pueda interactuar, pero desde las necesidad e intereses de los estudiantes.

Dentro de los niveles de educación inicial y preparatoria, está metodología es indispensable al momento de trabajar un área en específico, debido a que proporciona todo lo que el niño necesita para poder motivarlo a aprender, descubrir y socializar mientras obtiene experiencias significativas. Según García & Murillo (2017) los rincones de aprendizaje vienen resaltando desde una perspectiva acogedora para los niños, en donde, ellos puedan observar que tienen retos, desafíos que su curiosidad los motive a aprender, brindando oportunidades claves para seguir formando nuevos conocimientos a través de la construcción y descubrimiento. Además, esta metodología permite a los docentes buscar su lado innovador y creativo, al momento de realizar material educativo que complemente a los ambientes de aprendizaje.

Se entiende que la esencialidad de los rincones de aprendizaje parte desde la forma de aplicación en el momento de dar una clase, ya que, el docente podrá ser flexible en los diferentes recursos y planificaciones que haga para lograr un proceso de enseñanza-aprendizaje eficaz.

1.4.1 El rol del Docente

A pesar que los estudiantes tengan el papel principal dentro de los ambientes educativos, el docente se encarga de colocar todas las herramientas necesarias para que el infante comience a descubrir por sí mismo, Juárez - Ibarra (2018) menciona que un educador deberá ser un individuo preparado, creativo, que busque la manera de motivar e incentivar al niño a seguir aprendiendo. Además de proporcionar las herramientas necesarias y adecuadas para que el niño tenga esa fácil interacción entre sus compañeros. Es importante entender que el docente es meramente un guía y mediador dentro de una metodología de los ambientes educativos, encargado de colocar las normas y límites que tiene cada alumno, de manera que se pueda obtener una forma libre y espontánea en la utilización de ambiente de aprendizaje, realizando diferentes actividades, en donde, se trabaje la retroalimentación y experiencias de aprendizaje.

1.5 Características de los Ambientes Educativos

Los ambientes de aprendizaje tienen como cualidad ser uno de los centros de atención ante todas las personas, aprendiendo de estos espacios inconscientemente, debido a la curiosidad por saber cómo funcionan los objetos o como se puede utilizarlos, además de otorgar una experiencia de aprendizaje para los niños. Sin embargo, Castro (2019) caracteriza a los ambientes de aprendizaje en:

1. El ambiente de aprendizaje es concebido por un problema: Resaltado que son ambientes que deben tener algún desafío o retos para los infantes, en donde, ellos puedan manipular y descubrir por sí mismo el funcionamiento de todo el ambiente.
2. El ambiente es un recurso: Al tener la interacción con diferentes sensaciones, colores, formas y la de sus compañeras se convierte en un instrumento que permite desarrollar al niño de formar significativa.
3. El ambiente de aprendizaje es moldeable: Los ambientes de aprendizajes no son rígidos durante el momento de aprendizaje, debido a que, estos tienen la posibilidad de adaptarse a las necesidades que se quiera aprender, además, de subir el nivel de complejidad que quieran para los infantes.
4. Fomenta el aprendizaje autónomo: Al ser una metodología activa, en donde, se permita que el niño descubra y tome sus propias decisiones, al escoger o manipular los diferentes materiales para descubrir dentro de un rincón de aprendizaje, ganando independencia y confianza en sí mismo.

5. Debe contar con los materiales apropiados: De esto dependerá la eficiencia del ambiente educativo, ya que, los materiales deben ser escogidos de acuerdo a la edad de los estudiantes que utilizarán dicho ambiente educativo.
6. Desarrolla las capacidades del educador: El educador será un guía en la aplicación del ambiente educativo, sin embargo, este se encargará de implementar todos los recursos necesarios, además, de ajustar las planificaciones con el ambiente de aprendizaje correspondiente. Realizando actividades valiosas para los infantes.

1.6 Tipos de Rincones de Aprendizaje en Educación Inicial y Preparatoria.

La utilización de los rincones de aprendizaje se ha ido ampliando en diferentes áreas, debido a la eficiencia que aporta a la educación, contribuyendo en el proceso integral de cada estudiante por establecerse como una metodología activa, Santillán (2023) menciona que los ambientes de aprendizaje se los puede clasificar en:

Ambientes físicos: Espacios dentro del aula de clase o cerca de la misma, en donde, el infante puede aprender a través de la interacción física con todos los estudiantes y su maestro, gestionando diversos recursos que el estudiante utilizará., Juárez – Ibarra (2018) clasifica algunos ambientes, entre ellos están:

Ambientes virtuales: Con el avance de la tecnología se puede tener una interacción virtual a través de las diferentes páginas web, teniendo la oportunidad de crear podcasts, videollamadas e implementación de aplicaciones de aprendizaje, identificando las características de los estudiantes y partiendo de sus intereses, enfocado en jóvenes estudiantes que aplican la tecnología día a día.

Ambientes formales: Espacios establecidos por las instituciones públicas como también privadas, en donde, el ministerio indica lo que se tiene que tener en esos ambientes de aprendizaje y cuando impartir alguna temática en los mismos para que sea eficaz y dinámica.

Ambientes informales: Son los rincones que no están establecidos físicamente, ya que, estos son los ambientes de aprendizaje por los cuales está rodeado el niño en la sociedad, como su grupo de amigos, su equipo de fútbol, entre otros.

Es decir, la metodología de los ambientes de aprendizaje puede ampliarse a todas las edades e inconscientemente son aplicadas en nuestro diario vivir como ambientes informales, sin embargo, los niños por su naturaleza pura necesitan de ambientes de aprendizaje físicos, en donde, se relacionen, dialoguen y jueguen con sus amigos, aprendiendo y reforzando distintos conocimientos.

1.7 La Organización de los Rincones de aprendizaje en el aula

Según el MINEDUC (2016) la creación de ambientes de aprendizaje dentro de un salón de clases dependerá directamente de la infraestructura como también de los materiales que se tengan a la mano dentro del aula, respetando los diferentes límites, culturas y condiciones que impone la institución, pero eso no debe impedir crear un ambiente acogedor, creativo y llamativo. Además, este ambiente de aprendizaje debe abastecer las 4 dimensiones: física, relacional, funcional y temporal. Además, sugiere que la selección de materiales y la correcta ubicación del ambiente de aprendizaje es importante para tener una aplicación eficaz de este método.

Iglesias (2008) afirma que la implementación de las 4 dimensiones importa mucho al momento de organizar un ambiente educativo, pues este debe ser un instrumento lleno de sensaciones, colores, olores, sonidos e incluso animales del entorno, con el fin de llamar la atención y atraer motivación hacia el aprendizaje. Como primera dimensión se refería a la física, en la cual se menciona la forma en como quedaron los diferentes objetos dentro del ambiente educativo y cuantos objetos se colocaron. La segunda dimensión es la funcional, en donde, se verá la calidad de ambiente de aprendizaje que se tiene, observando si cumple con lo necesario para que el niño pueda desenvolverse en dicho rincón. La tercera dimensión es temporal, se encargará de ver cuando y como será utilizada por los niños y como será guiada por los docentes. Por último, está la dimensión relacional, la cual vera si está apto el ambiente educativo con relación a la edad de los niños que se quiere trabajar.

La organización de los rincones de aprendizaje depende de factores como el espacio, la organización de tiempos y adaptaciones curriculares a dicho ambiente, además de la selección de la cantidad y el tipo de material con el que se va trabajar. Además de ser un ambiente acogedor y atractivo para los niños de preescolar. Teniendo en cuenta que si hay más de un rincón debe de haber una correcta organización para que todos los niños puedan compartir esos espacios.

1.8 La Relación de STEAM con los Rincones de Aprendizaje

Se ha podido evidenciar a las dos variables como metodologías que intentan eliminar el tradicionalismo, con expectativas altas en elevar el nivel educativo a través de la interacción y colaboración de los alumnos, mientras se observan las necesidades e intereses, en donde, se adaptan los ajustes correspondientes para que el estudiante goce de los diferentes recursos educativos en cada uno de ellas. “La metodología STEAM busca que la persona estudiante indague, se apropie, transmita y emplee concepciones y procesos propios de las áreas que la integran dentro de entornos que fomenten la colaboración y la inclusividad” (Saborío-Taylor & García, 2021, p.3). Es decir, busca que los infantes tengan una comunicación asertiva, participación activa y autonomía, a partir de actividades colaborativas. Por otro lado, “La

importancia de los ambientes de aprendizaje dentro del proceso educativo es fundamental para la adquisición de una serie de capacidades y habilidades que posee el ser humano y que necesita ser explotada” (Salinas & Mayorga, 2015, p.15). Es decir, los ambientes de aprendizaje intervienen directamente con los conocimientos de los infantes, descubriendo y aprendiendo de una forma lúdica que permite que el niño estimule y mejore cada habilidad y destreza.

En conclusión, su relación se basa en el objetivo de cambiar la educación, innovando con materiales y actividades significativas y experimentales, en donde el niño pueda ir potenciando las habilidades, mientras interactúan entre sí. Enfocándose estas dos metodologías en buscar un avance social con las nuevas generaciones.

1.9 Origen de STEAM

Esta metodología se adaptó con los años para ser una estrategia investigativa para dar paso a una metodología educativa. Santillán-Aguirre et al. (2020) en su trabajo de investigación menciona que STEAM dio su primera aparición a inicios de la década de los 90s por la Fundación Nacional para la Ciencia en Estados Unidos. Utilizándola como una metodología que apoye meramente a las investigaciones científicas y tecnológicas que aplicaban en dicha fundación. Sin embargo, con el paso del tiempo STEAM fue cambiando y encajando dentro de un contexto educativo, llamando la atención entre el 2005 y 2010 como una metodología activa dentro del enseñanza-aprendizaje. La abreviación original era STEM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería y matemáticas) enfocada en una metodología de investigación. En el 2008 se añadió y actualizó las siglas de esta metodología como STEAM, en donde, se añadió a las artes, como una forma interdisciplinaria y creativa para llamar el interés como la expresión hacia los estudiantes.

Ortega et al. (2019) citado por Gila (2020) afirma que STEM era un prototipo para subir el nivel socioeconómico en la sociedad, además de adquirir avances científicos como tecnológicos. Sin embargo, al dar paso a las Artes dentro de esta metodología ayudo romper diferentes estereotipos y abrir una nueva forma de aprendizaje en donde se busque una forma integral de aprendizaje para el niño.

Por otro lado, Guitart & Lope (2019) citado por Gila (2020) menciona que STEM aparecería como una metodología que pueda llamar la atención y la motivación de las personas para obtener una vocación significativa en ciencias y tecnología, debido a que, los países se encontraban en un tiempo de desarrollo competitivo. Para el 2012 el expresidente Barack Obama de los Estados Unidos impulso un proyecto específicamente en el ámbito educativo con el área STEAM, con el fin de ver mejoras en el nivel académico con la ayuda de docentes especializados en las áreas STEAM. Agregando de esta manera en los Estados Unidos una nueva metodología enfocada a la resolución de problemas a partir de la creatividad e independencia del estudiante.

1.10 Definición de STEAM

Desde mi punto de vista, STEAM es una metodología que busca innovar dentro del ámbito educativo y la sociedad en general. Buscando que las personas puedan mejorar y potenciar las habilidades que tienen a partir de la tecnología, arte, espontaneidad, creatividad, resolución de problemas y pensamiento crítico. Kluwer (2021) menciona que: “El modelo STEAM nos permite un enfoque de aprendizaje competencial, orientado básicamente a que el alumnado desarrolle habilidades para solucionar problemas, con capacidades para transformar una sociedad dentro de un marco de sostenibilidad, buscando siempre ser buenos ciudadanos” (p.69).

Urgiles-Rodríguez et al. (2022) menciona que la educación STEAM evalúa, mejora y potencia las habilidades y destrezas que los niños deben alcanzar, mediante actividades como recursos didácticos que llamen la atención e interés de los niños. Considerando un método de enseñanza activa y participativa por parte de los estudiantes y maestros a través de las experiencias, descubrimientos y experimentos. Es decir, la implementación de este tipo de estrategias en toda la educación ecuatoriana ayudaría en elevar los niveles educativos a nivel nacional, adecuando las destrezas que deben cumplir los niños de educación preparatoria, pero partiendo de una enseñanza llamativa e innovadora.

Por otro lado, Jerónimo (2020) afirma que STEAM es una metodología activa destinada para los docentes, otorgando una enseñanza de calidad en las instituciones educativas, además de ser transdisciplinaria e inclusiva para quienes la usen. Sin embargo, el docente tiene un papel principal como mediador dentro de esta metodología, en donde, tenga que conocer perfectamente los ámbitos curriculares, adaptaciones y criterios o formas de evaluar al niño de manera integral. Además, un docente que trabaje con STEAM debe destacar las áreas de Ciencias, Tecnología, ingeniería, artes y matemáticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje mientras relaciona de manera adecuada a las actividades o temáticas que se quiere realizar con los niños.

1.10 Importancia de la Formación de Habilidades STEAM

Es un método importante en la educación porque ayuda a desplazar ideologías conductistas o tradicionales, permitiendo una educación de calidad mediante experiencias propias, descubrir y aprender significativo que necesita el niño para captar y mantener la información.

La implementación de formar habilidades STEAM en los niños de preescolar resulta eficiente dentro del proceso educativo hoy en día, debido a los diferentes materiales tecnológicos y didácticos enfocados en la educación que existen y ayudan al docente a llegar a los estudiantes, mientras ellos captan la información de una manera libre y espontánea, ya que, se puede trabajar y potenciar habilidades como el pensamiento crítico de un niño. Según Espitia & Forero (2014), las instituciones educativas deben trabajar en un ambiente armónico con metodologías y

estrategias que ayuden al niño a estimular su pensamiento crítico desde el preescolar, donde, éste pueda tomar sus decisiones, elegir e ir razonando lo que está bien o no. Considerando importante trabajar con actividades enfocadas en el desarrollo de operaciones cognitivas, que permitan analizar las diferentes situaciones del niño y así pueda solucionar. Es decir, STEAM representaría una metodología clave dentro del desarrollo de un niño pues esto ayudaría a su seguridad, autonomía e independencia.

Otro detalle importante de esta metodología STEAM es la libertad que otorga al niño al explorar y experimentar con las diferentes actividades o recursos con los cuales se esté trabajando. Según Reyero (2003) la libertad dentro de un proceso de enseñanza es muy importante, debido a que el niño puede trabajar a su propio ritmo, descubriendo por sí mismo lo que hace un objeto, lo que él puede hacer con dicho objeto o ir comprendiendo lo que se le enseña con la interacción de sus compañeros, teniendo la oportunidad de ser participativo, expresar sus dudas e ideas para solucionar, sin colocar un límite que impida que el niño pueda ser el mismo ante todos los demás. Es decir, la libertad es prioridad dentro del desarrollo de un niño, ya que, este permitirá desenvolverse de forma innata ante su entorno. STEAM al ser una metodología activa, permite que el niño pueda obtener esa libertad de explorar y experimentar sin temor a equivocarse, teniendo en cuenta que solo es una experiencia más que le ayudara a mejorar en el siguiente intento.

Además, STEAM ofrece la formación de habilidades estimulando la creatividad del infante, donde el niño pueda solucionar con lo que tiene entonces, resolviendo sus problemas a su manera, creando e innovando en sus experimentos o manualidades sin necesitar un adulto. Rodríguez (2022) menciona que la educación STEAM es una forma fácil de implementar juegos con fines educativos, en donde el niño pueda captar los aprendizajes de una forma eficaz, obteniendo beneficios socioemocionales, físicos y cognitivos. Además, el uso del arte potencia la estrategia de juego en STEAM, para estimular la creatividad del niño al interactuar con sus pares. Didier (1987) citado por el mismo autor menciona que: “la creatividad es un conjunto de predisposiciones del carácter y el espíritu, que pueden ser cultivadas y a la creación como la invención y la composición de una obra, ya sea artística o científica” (p.26). Es decir, la implementación de ejercicios o actividades que impulsen la creatividad, motivación y descubrimiento son importantes en el niño porque esto puede definir la personalidad y comportamiento que puede presentar o cambiar, siendo STEAM muy importante al vincular directamente al proceso educativo con la estimulación de la creatividad a partir del interés del niño.

1.11 Implementación de STEAM en el Diario Vivir

STEAM es una metodología enfocada para potenciar las habilidades de un individuo de manera integral, siendo eficaz para realizar actividades cotidianas o buscar soluciones rápidas a las diversas circunstancias del diario vivir. Según Santillán-Aguirre (2020) la perspectiva de

STEAM ha obtenido, una gran atención en diversos países, debido a la oportunidad de desarrollo socioeconómico que puede brindar cuando la emplean en su vida diaria, debido a que, esta permite la reacción rápida en la resolución de problemas, innovación, creatividad y la oportunidad de superar desafíos. Además, puede afectar directamente en el comportamiento y actitudes que pueda tener una persona al pasar del tiempo. Una persona que use STEAM podría encontrar una solución donde lo resuelva solo o con la cooperación de alguien o algo, solo lo resolverá o creará algo para poderse apoyar desde ese algo, con capacidades para realizar objetos, actividades y cumplimiento de metas.

Por otro lado, según Ministerio de Educación del Ecuador (2021) en la guía de proyectos STEAM mencionan que con la implementación de STEAM en la ciudadanía del Ecuador, se podría proponer como proyectos de aplicación de Makerspace, en donde la sociedad tenga la oportunidad de poder ir a crear sus propios productos, emprender a partir de su creatividad, además, de proyectos interdisciplinarios y proyectos computacionales. Los cuales ayudaría a sacar al país y demostrar al mundo la tecnología que el país tiene para ofrecer. Teniendo como resultado carreras llamativas que a futuro funcionarán y resaltarán como un apoyo o ayuda para la realización de diferentes procesos. Es decir, la aplicación de esta metodología podría ser beneficioso al momento de trabajar con los recursos que se tiene a la mano y las creaciones e innovaciones que se puede realizar con dedicación, indagación y colaboración entre todos.

“Una educación STEAM basada en estos principios contribuye al desarrollo inclusivo, sostenible y apunta a promover la calidad de vida de las sociedades en el presente y en el futuro” (Bonder, 2021, p.2). Hoy en día se necesita entornos educativos que ayuden a promover y mejorar a la sociedad, en donde, STEAM se presenta como una metodología que se pueda implementar la interculturalidad, el pensamiento crítico, la responsabilidad, igualdad de derechos y creatividad. Siendo cualidades importantes para solucionar los problemas sociales, innovar con la tecnología, buscar nuevas opciones de trabajo a través del trabajo inclusivo.

1.11.1 Competencias y Dimisiones

Sánchez (2019) menciona que la metodología STEAM proporciona de gran variedad de competencias con respectivas dimensiones, las cuales, ayudan de gran manera a la sociedad, sin embargo, depende mucho de como sea utilizada, ya que, esta da todo lo necesario para elevar el nivel académico como socioeconómico.

Tabla 1
Competencias y Dimensiones de STEAM

Competencias	Dimensiones
--------------	-------------

Autonomía y emprendimiento: Acometer y llevar adelante un proyecto o propósito por propia iniciativa	Aprender a aprender Autonomía y desarrollo personal Emprendimiento
Colaboración y comunicación: Alcanzar metas y objetivos, resolver situaciones, abordar problemas en grupo y compartir el conocimiento	Expresión y comunicación Trabajo colaborativo
Conocimiento y uso de la tecnología: Ser tecnológicamente cultos. Entender y explicar los productos tecnológicos y saber utilizarlos, siendo conscientes de las precauciones y consecuencias de su uso	Cultura tecnológica Uso de productos tecnológicos
Creatividad e innovación: Resolver de forma original e imaginativa situaciones o problemas en un contexto dado	Creatividad e innovación
Diseño y fabricación de productos: Diseñar y construir objetos y aparatos sencillos con una finalidad previa, planificando la construcción y usando materiales, herramientas y componentes apropiados	Diseño Fabricación Planificación y gestión
Pensamiento crítico: Interpretar, analizar y evaluar la veracidad de las afirmaciones y la consistencia de los razonamientos	Pensamiento lógico Pensamiento sistémico
Resolución de problemas: Identificar, analizar, comprender y resolver situaciones problemáticas en las que la estrategia de solución no resulta obvia	Obtención y tratamiento de la información Pensamiento computacional Proceso de resolución de problemas

Nota: Las competencias y dimensiones que ofrece STEAM a la sociedad. Tomado de Sánchez (p.47), 2019, Padres y Maestros.

1.12 STEAM en la Educación Inicial y Preparatoria

Al presentar cualidades amplias como la búsqueda de soluciones, la innovación y la participación activa como también por descubrimiento, STEAM es una forma idónea para un proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de educación inicial y preparatoria, debido a que elimina métodos memorísticos y por repetición. Siendo muy favorable para los docentes como para los estudiantes, debido a que, empieza un entendimiento claro, significativo y divertido para los niños. Según Monroy-González et al. (2021) esa metodología se está utilizando en diferentes instituciones como una materia o como talleres educativos, con el fin de cambiar a un proceso

educativo creativo y colaborativo por parte de los estudiantes. Permitiendo descubrir los talentos que tienen los mismos y potenciando dichas habilidades, con diferentes retos científicos, académicos como también sociales.

Según Rodríguez (2023) la educación STEAM tienen algunos ámbitos enfocados en potenciar esta metodología al momento de aplicarla, mencionando que uno de ellos es la robótica, la cual se va aplicando a través de la construcción o el armado de diferentes objetos, obteniendo una visión diferente de lo que ve el niño. Como segundo ámbito menciona a la comunicación como una pieza clave al momento de interactuar con sus pares, además de darse a entender ante el mundo que lo rodea. El juego lo considera como una premisa dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, en donde, el niño obtiene una motivación clave para poder aprender y saciar la curiosidad que tiene ante lo que lo rodea, siendo un ámbito que engloba un aprendizaje significativo para el infante. Por último este autor menciona al arte con relación directa al juego, considerándola una forma de expresión y libertad que tiene el niño mientras se divierte aprendiendo.

1.12.1 El Rol del Docente

Dentro de esta metodología el docente tiende a ser un acompañante en el aprendizaje de un niño, enfocándose en dar todo el material indispensable a los alumnos, de manera que ellos puedan desenvolverse de forma adecuada, colocando a los estudiantes problemas o situaciones, en donde los estudiantes tengan que trabajar de manera colaborativa y resolver la circunstancia. Pineda (2022) menciona que la mayoría de los maestros no son capacitados o tienen estudios en la interdisciplina STEAM, pero depende del maestro prepararse e identificar las actividades que puede aplicar para los niños, preparando material y una planificación acorde a las habilidades del grupo, para potenciarlas. Además, nos menciona que debe ser un profesional que participe con su grupo en diferentes actividades, ya sean clubes, semilleros, casas abiertas o espacios en donde puedan exponer los resultados que el niño ha ido trabajando durante su proceso educativo, motivando al niño a presentar y presentarse ante el público o los demás estudiantes.

Además, el docente en la educación inicial como preparatoria debe tener esa empatía con los niños, entendiendo que son personas puras, que están empezando a entender el mundo, obteniendo respuestas u ocurrencias inesperadas que dicen o actúan, sin la intención de afectar a los demás.

1.12.2 El Rol del Alumno

En esta metodología activa se considera al niño, protagonista de toda la educación, ya que deberá descubrir, experimentar y solucionar por sí mismo, desarrollando así habilidades cognitivas, motrices, y emocionales. Fuertes & Fernández (2023) mencionan que los niños se dejan llevar por lo que ven a su alrededor, aprendiendo desde el hogar y la escuela mediante observación y experimentación, porque son procesos que desarrollan los niños desde los 3 a 6 años, pero no

deben limitarse ni interrumpirse. El objetivo de poder disfrutar de las experiencias de aprendizaje que el niño obtendrá en su desarrollo, además, el mismo autor menciona que los proyectos de experimentación influyen directamente en el conocimiento y desarrollo de las habilidades del infante.

CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS

2.1 Tipo de Investigación

2.1.1 Enfoque Mixto

En esta investigación se aplicó un enfoque mixto, debido a que se exploró información sobre la formación de habilidades STEAM con relación a los rincones de aprendizajes, **Hernández-Sampieri & Torres (2020)** menciona que “Los métodos mixtos o híbridos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos tanto cuantitativos como cualitativos” (p.10). Este enfoque permitirá indagar sobre la aplicabilidad que tienen estas variables para el proceso educativo e identificar detalles de la formación de los niños, a partir de recolección y análisis de datos cualitativos como cuantitativos.

La parte cualitativa se la aplicará cuando los estudiantes recolecten información mediante una lista de cotejo, investigando los beneficios que se pueden obtener en el desarrollo del niño con estas variables, **Hernández-Sampieri et al. (2020)** sostiene que “Lo que se busca en un estudio cualitativo es obtener datos (que se convertirán en información) de personas, seres vivos, comunidades, contextos o situaciones en profundidad; en las propias “formas de expresión” de cada uno de ellos” (p.408-409).

La parte cuantitativa se la aplicaría en la realización de una encuesta por parte de los docentes, que nos ayuden a determinar si es conveniente o no, usar estos tipos de metodologías, además de sí la aplican o cómo la aplicarían. **Hernández-Sampieri et al. (2020)** expresa que “La investigación cuantitativa nos ofrece la posibilidad de generalizar los resultados más ampliamente, nos otorga control sobre los fenómenos, así como un punto de vista de conteo y las magnitudes de éstos” (p.18)

2.2 Métodos, Técnicas e Instrumentos de Investigación

2.2.1 Alcance Descriptivo

Permitirá describir la situación detallada sobre las variables, recolectando toda la información necesaria, para ver la rentabilidad y su funcionamiento en la educación. Según

Hernández-Sampieri & Torres (2020) “En un estudio descriptivo el investigador selecciona una serie de cuestiones (que, recordemos, denominamos variables) y después recaba información sobre cada una de ellas, para así representar lo que se investiga (describirlo o caracterizarlo)” (p.108).

2.2.2 Método Inductivo

Se ha considerado utilizar el método inductivo, debido a que, este permitirá recolectar diversas ideas acerca de las variables que tiene este trabajo de investigación para desarrollarlo. Rodríguez (2007) expresa que el método inductivo “se inicia con un estudio individual de los hechos y se formulan conclusiones universales que se postulan como leyes, principios o fundamentos de una teoría” (p.14).

2.2.3 Método Deductivo

El presente método de investigación será muy importante al momento de analizar el impacto en los niños de primero de básica de la Unidad Educativa Yaguachi con respecto a las variables conocidas de manera internacional, permitiéndonos llegar a conclusiones de este trabajo investigativo. Abreu (2014) menciona que este método es un razonamiento global hacia las ideas o conclusiones claras y específicas.

2.2.4 Método Analítico

El método analítico será utilizado en la descomposición e interpretación de la información que se investigará y a su vez, en los resultados que se obtendrán a través de los instrumentos implementados en los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Yaguachi, así como señala Jalal et al. (2015):

El Método Analítico es aquel método de investigación que consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos. El análisis es la observación y examen de un hecho en particular. Es necesario conocer la naturaleza del fenómeno y objeto que se estudia para comprender su esencia. Este método nos permite conocer más del objeto de estudio, con lo cual se puede: explicar, hacer analogías, comprender mejor su comportamiento y establecer nuevas teorías. (p.15)

2.2.5 Técnica de Observación

Se utilizará la observación como técnica de verificación de datos, en donde, nos permita concluir y recolectar si las habilidades STEAM y los rincones de aprendizajes son aptas para los niños de preparatoria o las reacciones que tienen los infantes ante estas variables. Observando en

sí, el impacto que tengan estas variables en la educación integral del infante. Matos & Pasek (2008) menciona que “esta técnica consiste en el registro sistemático válido y confiable de comportamiento o conducta manifiesta. Es el acto en el que el espíritu capta un fenómeno interno (percepción) o externo y, lo registra con objetividad” (p.41).

2.2.6 Técnica de Encuesta

Se la ejecutará en los docentes de la Unidad Educativa Yaguachi, con el fin de recolectar la información sobre el conocimiento de los maestros acerca de la formación de las habilidades STEAM y rincones de aprendizaje, aportando sus resultados al análisis, interpretación y conclusiones de esta investigación de una forma eficaz. Anguita et al. (2003) afirma que “La técnica de encuesta es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz” (p.527).

2.2.7 Instrumento 1: Ficha de observación

Según Arias (2021) la ficha de observación funciona como un instrumento de medición, evaluación o examinación hacia un objetivo específico, en el ámbito educativo se lo puede utilizar para medir a una muestra de población determinada con indicador o criterios establecidos. Es decir, es un material muy importante para observar a detalle las actitudes y comportamientos que tengan los niños con el efecto de las variables, observando si son reacciones positivas o negativas, además del nivel de complejidad que los niños presenten al momento de participar en las diferentes actividades relacionadas a las variables

2.2.8 Instrumento 2: Cuestionario

El cuestionario será un instrumento muy importante para identificar qué información se quiere saber y recolectar por parte de los docentes, a partir de la realización de preguntas coherentes, concretas y claras sobre las variables que se están trabajando en esta investigación, García Alcaraz et al.(2006) afirma que “El cuestionario debe recoger información sobre todas las variables consideradas de interés” (p.232). Es decir, estructurar preguntas sobre las variables, que proporcionen información valiosa, pero sin olvidar el lenguaje y el número de preguntas que se va a emplear.

2.2.9 Preguntas de investigación

- ¿De qué manera incide los rincones de aprendizaje en la formación de habilidades STEAM?
- ¿Cómo se relaciona las habilidades STEAM con los rincones de aprendizaje?

- ¿Cómo realiza la aplicabilidad de rincones de aprendizaje para la formación de habilidades STEAM en los niños de 5 años?
- ¿Cómo el proceso de enseñanza aprendizaje aplica las habilidades STEAM?

2.4 Matriz de Operacionalización

Objetivo	Variable	Indicadores	Técnicas	Fuentes de Información	Instrumento
Sustentar teóricamente la aplicabilidad de los rincones de aprendizaje para la formación de habilidades STEAM en los niños de 5 años.	RINCONES DE APRENDIZAJES	<p>Origen</p> <p>Definición</p> <p>Importancia</p> <p>Características de los ambientes educativos</p> <p>Tipos de rincones de aprendizaje en educación inicial y preparatoria.</p> <p>La Organización de los rincones de aprendizaje en el aula.</p> <p>La relación de STEAM con los rincones de aprendizaje.</p>	Observación	Estudiantes	<p>Ficha de observación</p> <p>La ficha de observación esta implementada por 4 áreas referentes a los ambientes de aprendizaje en relación al currículo.</p> <p>Ciencia-Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural: Ítems del 1 al 12.</p> <p>Matemática-Relaciones lógico matemáticas: Ítems del 13 al 22.</p> <p>Arte-Comprensión y expresión artística: Ítems del 23 al 27.</p> <p>Tecnología- Destrezas de currículo: Ítems del 28 al 36.</p>

<p>Identificar el conocimiento de habilidades STEAM en los docentes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje para los niños de 5 años.</p>	<p>HABILIDADES STEAM</p>	<p>Origen</p> <p>Definición</p> <p>Importancia</p> <p>Implementación de STEAM en el diario vivir.</p> <p>Competencias y dimensiones</p> <p>STEAM en la educación inicial y preparatoria.</p>	<p>Encuesta</p>	<p>Docentes</p>	<p>Cuestionario de encuesta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Usted utiliza rincones de aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños? 2. ¿En qué medida usted conoce sobre las habilidades STEAM? 3. ¿En qué medida usted conoce el proceso de desarrollo de habilidades STEAM? 4. ¿Cree usted que es importante la utilización de habilidades STEAM en el proceso de enseñanza aprendizaje? 5. ¿En qué medida usted proporciona actividades STEAM a los niños durante sus clases? 6. ¿Cree usted que es importante el desarrollo de habilidades STEAM a través de los rincones de aprendizaje? 7. ¿Cree usted que con la metodología STEAM puede desarrollar el ámbito de relaciones con el medio natural y cultural? 8. ¿Cree usted que el ámbito de expresión artística se relaciona
---	---------------------------------	--	-----------------	-----------------	--

					<p>directamente con la metodología STEAM?</p> <p>9. Según su criterio, ¿La metodología STEAM permite la estimulación del pensamiento crítico y lógico?</p> <p>10. ¿Cree usted que el desarrollo de habilidades STEAM en rincones de aprendizaje ayuda a desarrollar la expresión de los niños en sus diferentes manifestaciones?</p>
--	--	--	--	--	--

2.3 Participantes en la investigación

En la presente investigación, se tomará en cuenta la participación de los estudiantes de preparatoria de la Unidad Educativa Yaguachi con sus respectivos docentes, ubicada en la parroquia del Sagrario, provincia de Imbabura. La muestra seleccionada para desarrollar esta investigación se dividirá así, los estudiantes de preparatoria realizarán una actividad enfocada en STEAM y rincones de aprendizaje mientras se les aplica una lista de cotejo, y los docentes deberán responder una encuesta sobre las variables.

2.4 Plan de análisis de datos

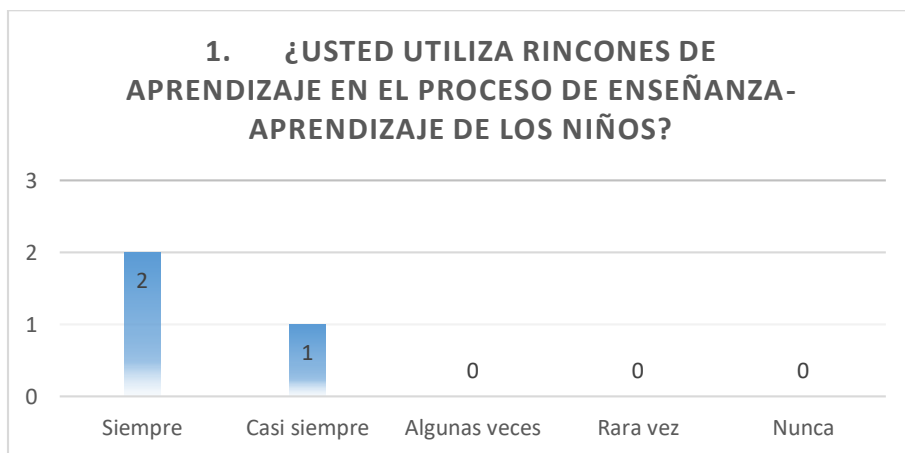
Se realizará el trámite correspondiente con la institución educativa mencionada, para tener la colaboración de los docentes y el permiso competente para la interacción con los estudiantes, a partir de las diferentes técnicas de investigación planteadas anteriormente para la recolección de información que servirá de base para la propuesta.

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Resultados y discusión de la encuesta aplicada a los docentes

El siguiente análisis será representado a partir del conocimiento de tres docentes de educación inicial, sobre la utilización de los rincones de aprendizaje y la formación de habilidades STEAM como una metodología activa para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

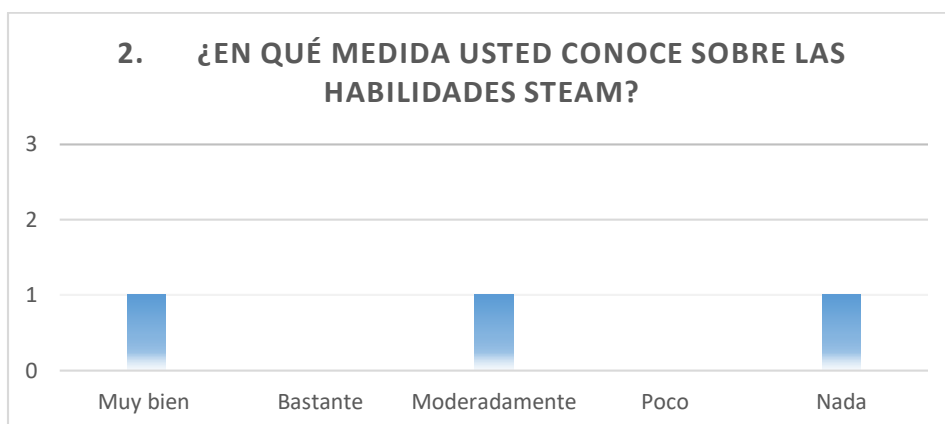
Gráfico 1
Pregunta 1



De acuerdo a los docentes encuestados, refieren que en la mayoría de ocasiones el proceso de enseñanza-aprendizaje que otorgan a los estudiantes es a través de los rincones de aprendizaje,

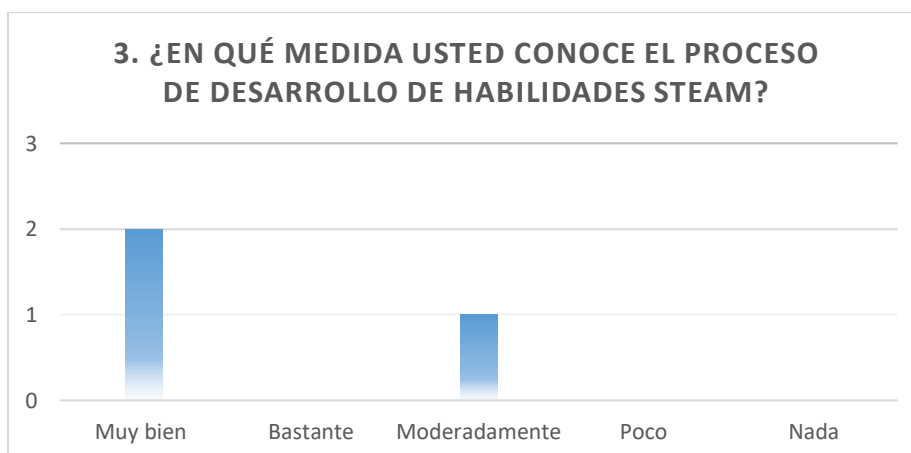
en donde, se pueda hacer un compartir de ideas o experiencias a través de la manipulación del rincón, con el fin de facilitar el entendimiento de los estudiantes hacia los temas trabajados. Salvador (2015) menciona que el trabajo por los ambientes de aprendizaje impulsa al estudiante ha ser el protagonista de la educación y conllevar una participación activa mediante la clase.

Gráfico 2
Pregunta 2



El siguiente gráfico nos presenta una diferencia de ideas entre los docentes encuestados sobre las habilidades STEAM, aunque es una metodología activa, llamativa y funcional, algunos docentes hoy no la conocen. Pineda (2022) afirma que uno de los retos de STEAM en la educación es el desconocimiento de sus conceptos, teoría y beneficio ante toda la comunidad educativa.

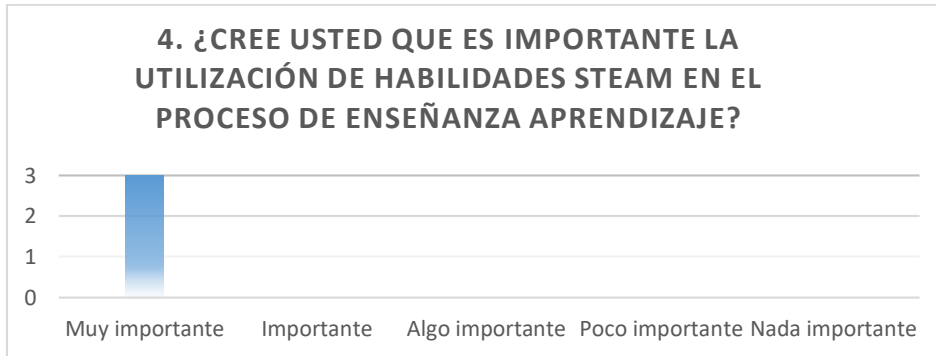
Gráfico 3
Pregunta 3



Dentro de la gráfica presentada, se puede evidenciar que dos de los docentes conocen “muy bien” los procesos de enseñanza-aprendizaje STEAM, sin embargo, son dos respuestas un poco contradictorias, debido a que, en el gráfico de la pregunta 2 se puede evidenciar que un encuestado

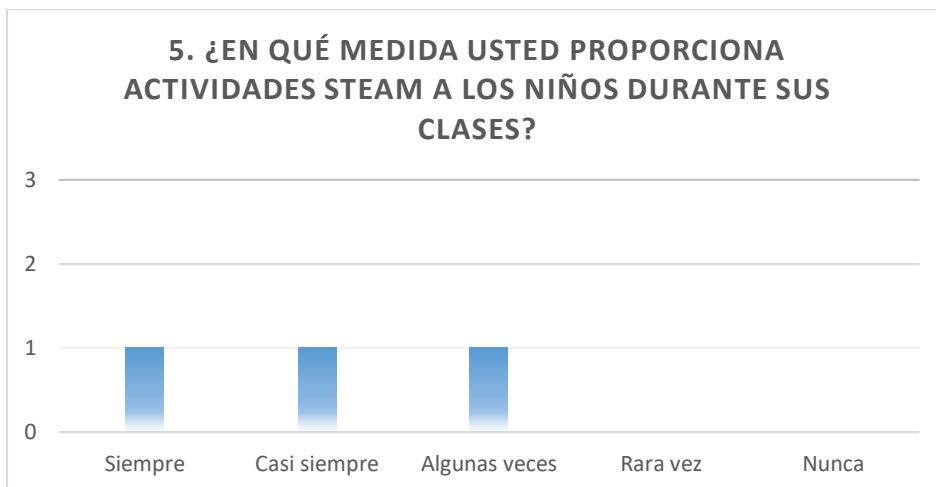
no conoce nada sobre las habilidades STEAM. Según Asinc & Alvarado (2019) conocer los procesos para el desarrollo de esta metodología va más allá de solo conocer la teoría, es decir, realizar actividades y material didáctico que sirva y siga los pasos correspondientes al proceso de desarrollo STEAM.

Gráfico 4
Pregunta 4



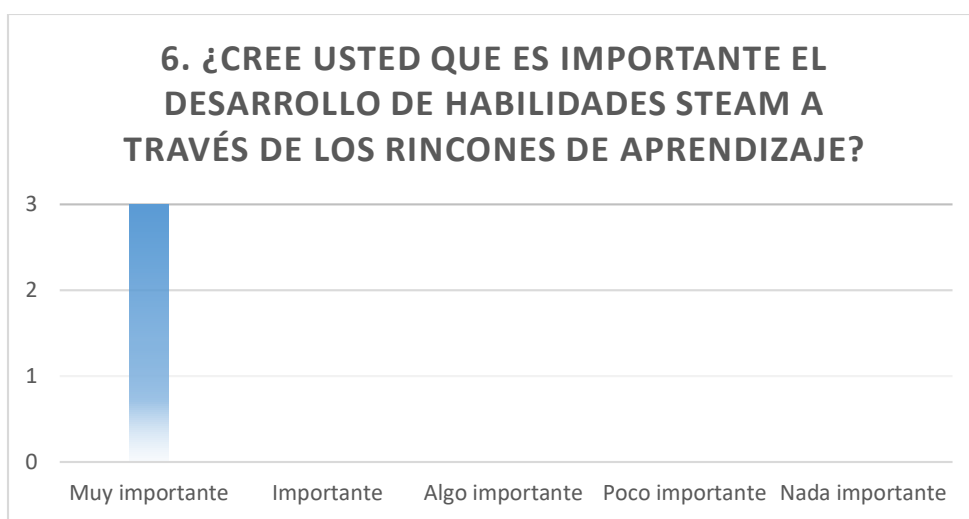
Los docentes investigados afirman firmemente que la utilización de habilidades STEAM son muy importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Farida (2023) menciona que el aprendizaje de esta metodología es muy importante para la sociedad, debido a que esta busca formar las bases de la sociedad en las ciencias, ingeniería, matemática, artes y tecnología a través de una enseñanza lúdica e integrada.

Gráfico 5
Pregunta 5



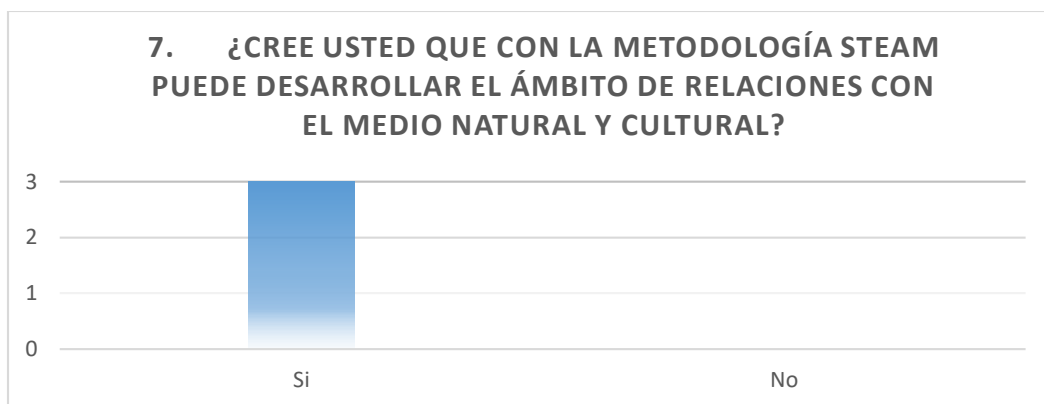
De acuerdo a los resultados de la pregunta 5, se observa que no hay una importancia clara por parte de los docentes como se lo reflejo en la pregunta 4, debido a que el nivel de implementación de STEAM va bajando de acuerdo a cada docente, es decir, a pesar de que esta metodología puede llegar a potenciar las diferentes destrezas o habilidades, los docentes no siempre se enfocan en trabajar a partir de esta metodología. Sin embargo, (Santillán-Aguirre et al., 2020) menciona que, para ver la funcionalidad y buenos resultados, los docentes deberían ser constantes con las actividades en función la metodología, pero teniendo en cuenta las destrezas que el niño necesita de acuerdo a su edad.

Gráfico 6
Pregunta 6



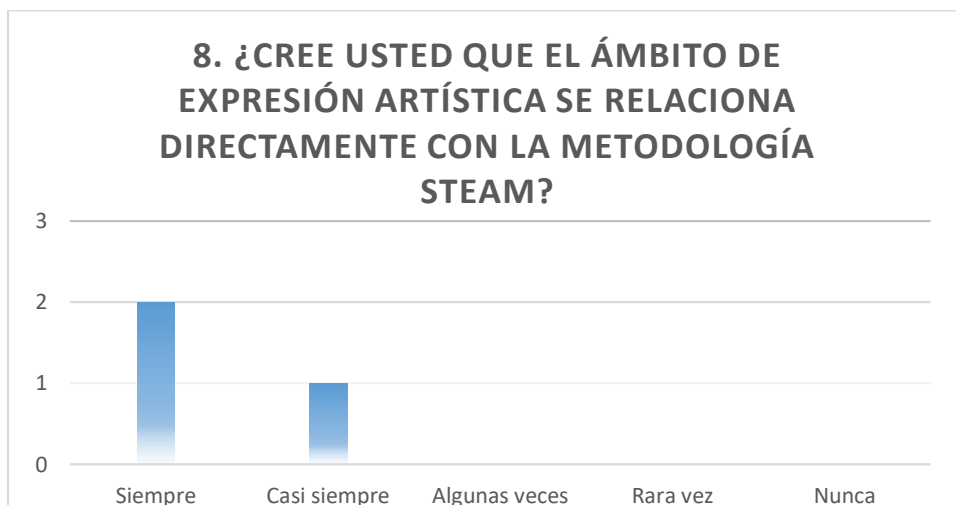
El siguiente gráfico nos menciona la importancia de las habilidades STEAM, que pueden implementarse mediante los rincones de aprendizaje que la institución tiene a cargo, pero no tienen materiales que puedan manipular los estudiantes. Según Sánchez (2014), los rincones de aprendizaje son flexibles para el proceso de enseñanza-aprendizaje, adaptando los conocimientos y materiales adecuados para enseñar, es importante que el docente adapte adecuadamente STEAM con una herramienta indispensable para potenciar las habilidades.

Gráfico 7
Pregunta 7



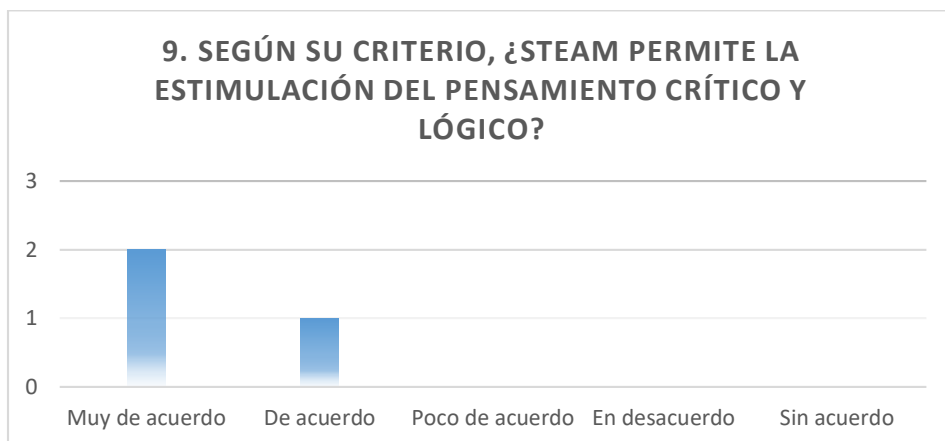
De acuerdo a los docentes encuestados afirman que la metodología STEAM puede desarrollar el ámbito de relaciones con el medio natural y cultural, debido a que, esta metodología trabaja con la ciencia, es decir, las destrezas designadas al ámbito pueden ser trabajadas en STEAM, sin embargo, depende mucho la manera de implementar la clase y los materiales para los estudiantes. Camacho-Tamayo & Bernal-Ballén (2024) afirma que la implementación de esta metodología estimula directamente al conocimiento de las ciencias, debido a las interdisciplinarias que conlleva la misma.

Gráfico 8
Pregunta 8



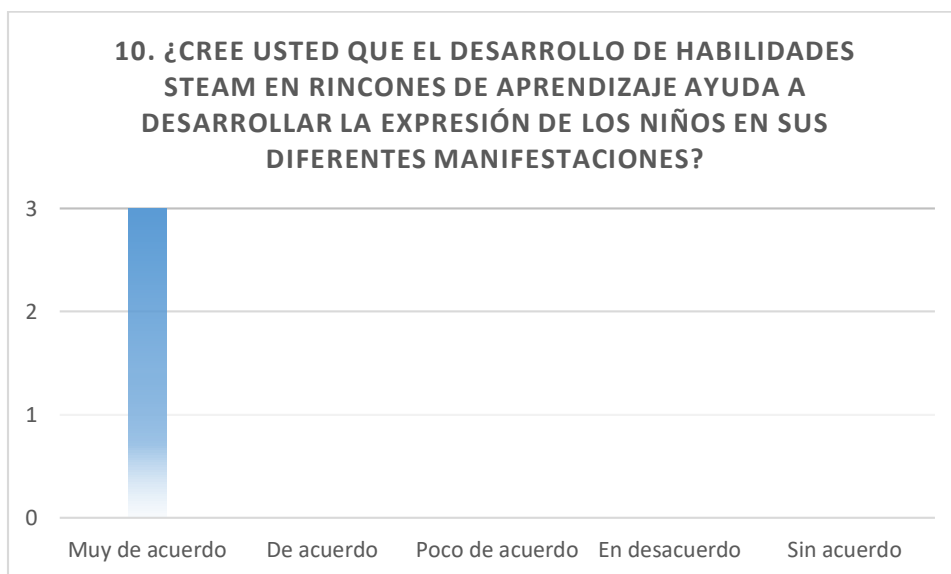
De acuerdo a los resultados obtenidos por los docentes, a pesar de que STEAM tiene una dimensión de arte, la cual se enfoca en trabajar la creatividad, exploración, la expresión libre y la espontaneidad, una de las docentes considera que no siempre se relaciona la expresión artística con STEAM, Sin embargo, esto dependería de la preparación de la clase. Según Serón & Murillo (2020) el arte se vincula directamente con esta metodología debido a la creatividad y expresividad que demuestran los niños al participar o realizar las actividades.

Gráfico 9
Pregunta 9



Según las respuestas de la gráfica, uno de los docentes cree que la relación de STEAM con el lógico matemático no permite la estimulación al 100%, pero al hablar de esta metodología se engloba el pensamiento crítico, analítico y la relación de cantidades o conjuntos, por las dimensiones que la metodología presenta como las matemáticas. Según la investigación de Incarroca (2022) menciona que la implementación de STEAM en la educación fortalece el pensamiento crítico y lógico, demostrando la importancia de esta metodología.

Gráfico 10
Pregunta 10



A partir del gráfico, se puede evidenciar que todos los docentes encuestados, tienen como respuesta “muy de acuerdo”, considerando a STEAM como una manera factible para el desarrollo

de la expresión, sin embargo, cuando hablamos de expresión en diferentes manifestaciones, hablamos del desenvolvimiento de los niños con su entorno a través de la demostración de ideas, sentimientos o emociones hacia las personas u objetos. Según Berciano et al. (2021) la aplicación de esta metodología da la oportunidad de la interacción e interconexión de los temas.

3.2 Análisis y discusión de la ficha de observación

El siguiente análisis será representado a partir de las cuatro diferentes dimensiones en relación a los ámbitos de aprendizaje que se encuentran en el currículo de preparatoria, a partir de ítems como:

Siempre (celeste)	
Casi siempre (rojo)	
A menudo (gris)	
Rara vez (amarillo)	
Nunca (azul)	

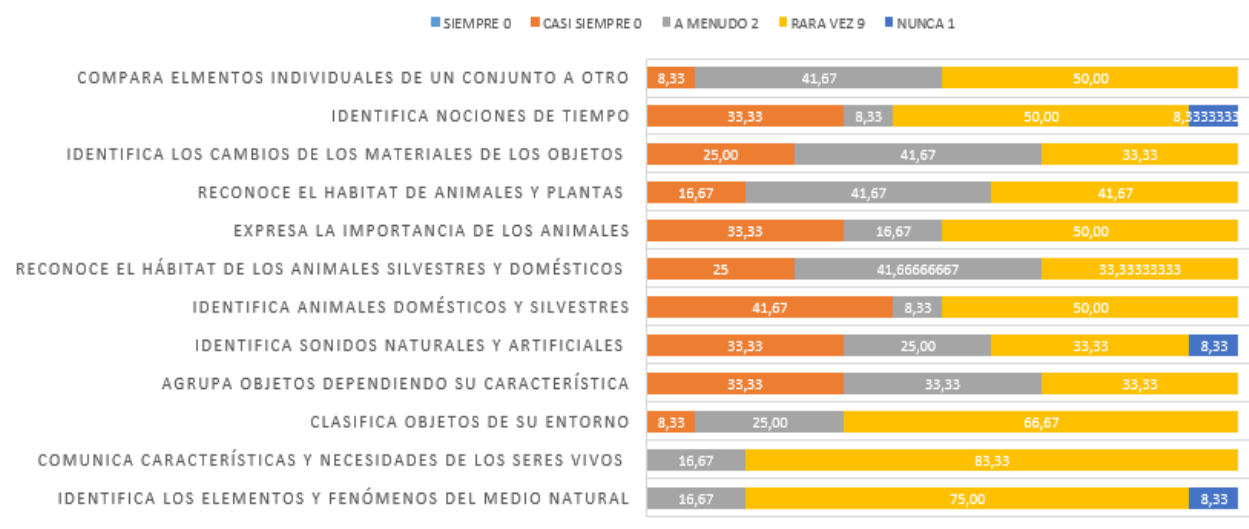
Con el fin de identificar de forma rápido los resultados con los datos que se obtuvo en este análisis y discusión.

3.2.1 Ciencia/STEAM

Gráfico 11

Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultura-Ciencias STEAM

STEAM/CIENCIA



Según este gráfico, el área de las Ciencias en relación a las destrezas del medio natural y cultural. Ha evidenciado varios resultados, entre ellos, se obtuvo 7 ítems con prevalencia en el color amarillo “rara vez”, demostrando una gran falencia en el conocimiento de las ciencias que permite interactuar al niño con el mundo que lo rodea. Obteniendo como resultado la falta de información ante las Ciencias, desconociendo las necesidades y características que tienen los seres vivos, los fenómenos y los elementos del medio cultural. Dejando de lado la importancia de esta información en el niño para entender desde la noción del tiempo, la clasificación y comparación de objetos, evitando así que el niño siga descubriendo el gran conocimiento de las ciencias. Según León (2011) la noción del tiempo aporta en el desarrollo individual del desarrollo del niño, de las plantas y objetos que estos mismo lo rodean, llegando a observar las diferencias de los objetos que lo rodean y comparando los diferentes resultados.

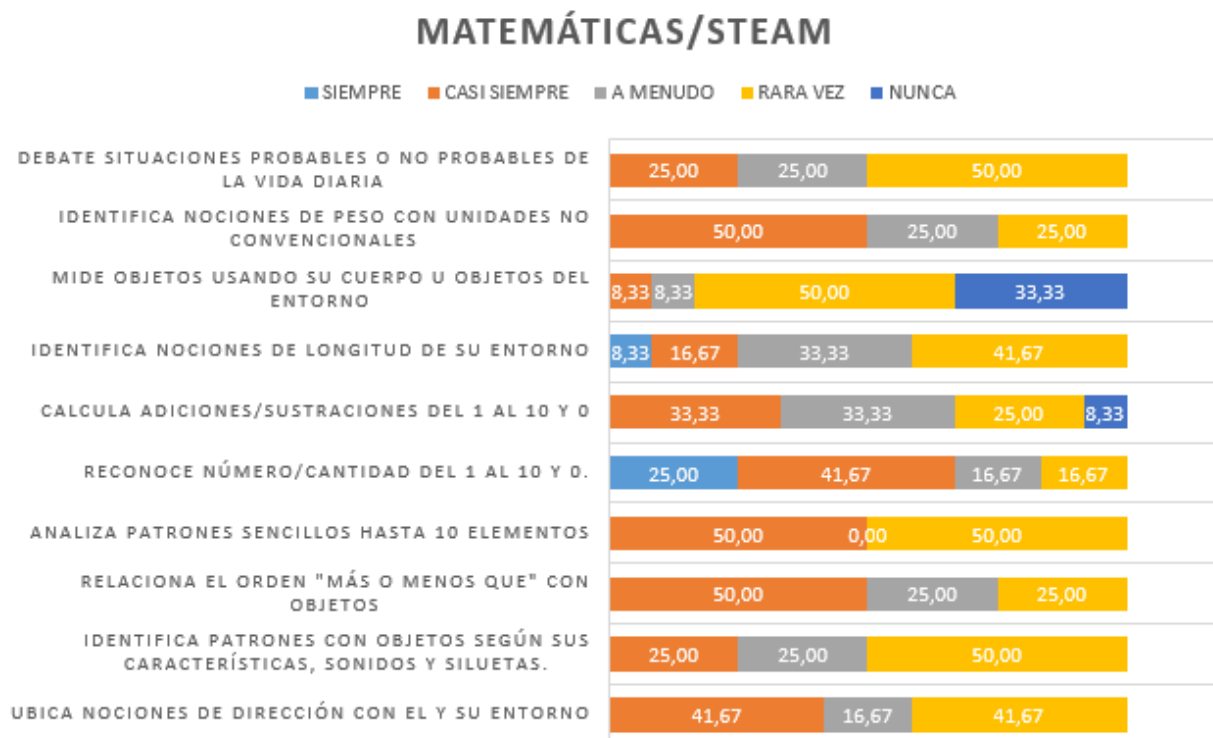
Entre los resultados también se puede analizar al color gris “a menudo”, con un considerable porcentaje de estudiantes que conocen, pero no dominan algunos conocimientos, entre ellos, está el reconocimiento de los animales y plantas, obteniendo un problema de confusión entre las características, hábitats e incluso los cambios que estos mismos tienen antes diferentes cambios naturales.

Por último, se puede observar una similitud de resultados con el color rojo “casi siempre”. En donde, algunos estudiantes llegan a identificar sonidos artificiales y naturales, permitiendo relacionarse e interactuar con su entorno para diferenciar sonidos, imágenes u objetos que les permita agrupar de acuerdo a las diferentes características que pueden mirar o manipular. Cita

3.2.2 Matemáticas/STEAM

Gráfico 12

Relaciones lógico matemáticas-Matemáticas STEAM



Con respecto a la siguiente gráfica se puede observar el ámbito de lógico matemático y STEAM en relación a 10 ítems basados en destrezas del currículo de educación preparatoria, se puede observar que 4 ítems presentan el color amarillo “rara vez”, como dominante en los resultados, demostrando que de la mitad de los estudiantes de la investigación no alcanzan a dominar u expresar conocimientos de la vida diaria, como identificar, analizar y comparar objetos. Obteniendo problemas al momento de identificar problemas y detectar patrones para encontrar soluciones, Según Vara (2013) menciona que un ambiente de relación lógico matemático aporta al entendimiento y comprensión del mundo que lo rodea, desde la relación de número cantidad hasta el análisis que el niño observa.

Además, se puede observar que hay casos que se encuentran en una balanza de conocimiento y habilidades, debido a que, los estudiantes llegan a conocer algunos conceptos u ejemplos, pero no los pueden dominar, representándolos con porcentajes similares en 2 ítems con color gris “a menudo”, en donde, se destacan por no dominar el número/cantidad de 1 al 10, teniendo consecuencias graves como la falencia de cálculo de sustracciones o adiciones.

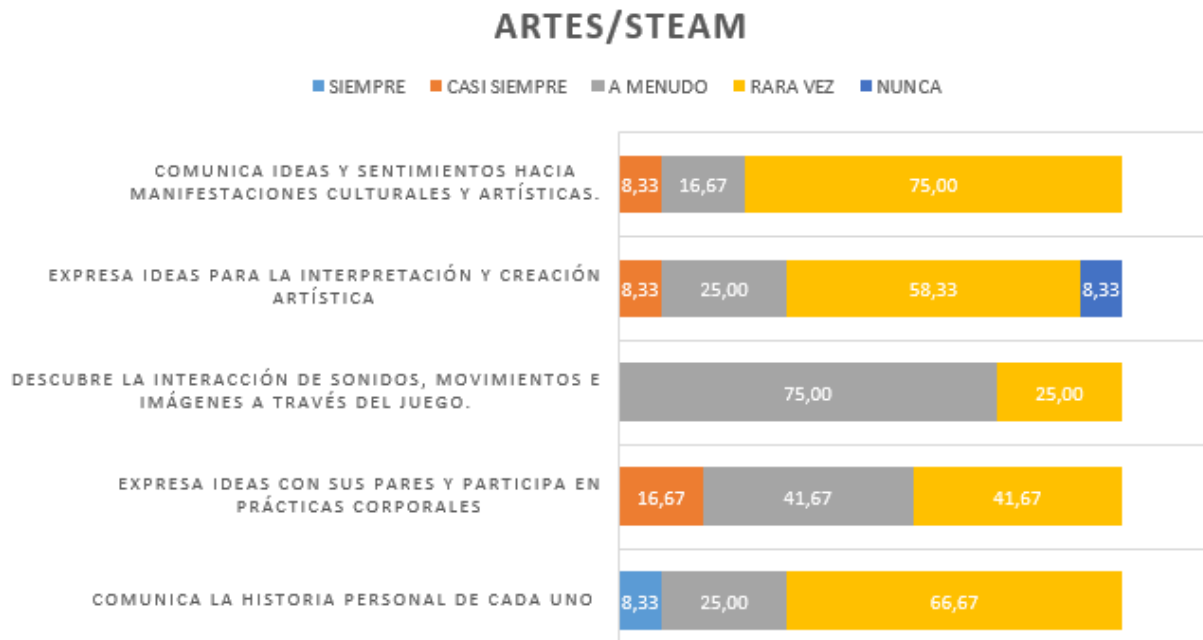
Por otro lado, se puede apreciar que la otra mitad de los estudiantes llegan a un color rojo “casi siempre”, en donde, pueden dominar conocimientos matemáticos, identificar los números, las unidades de peso, relacionar la cantidad más o menos que y las nociones de dirección que un niño debe conocer para poder desplazarse en su entorno, sin embargo, en estos ítems se contrasta

por la otra mitad de los estudiantes que se encuentran en un nivel de comprensión más bajo, siendo un gran problema al momento de avanzar al siguiente nivel educativo, debido a que tendrá una confusión de lo que sabe y hace.

3.2.3 Artes/STEAM

Gráfico 13

Comprensión y expresión artística-Artes STEAM



Esta representación gráfica hace mención a la comprensión y expresión artística con las artes de STEAM, debido a que, dentro de STEAM la expresión, la creatividad y la exploración es algo primordial al momento de implementar todos estos métodos de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, los resultados nos muestran que una gran cantidad de estudiantes en porcentajes mayores al 50% se encuentra en un nivel amarillo “rara vez”, encontrando una falla en la forma de expresar sus ideas o sentimientos al momento de trabajar con los compañeros o el docente, trayendo problemas para el niño al momento de solicitar su participación en interpretaciones artísticas y culturales, además de evitar comunicar historias a través de su experiencia o creatividad. Según Romero (2018) la expresión tanto corporal como emocional es necesaria en el desarrollo del niño para demostrar los pequeños detalles e interpretar lo que siente, importante para convivir y socializar con sus pares.

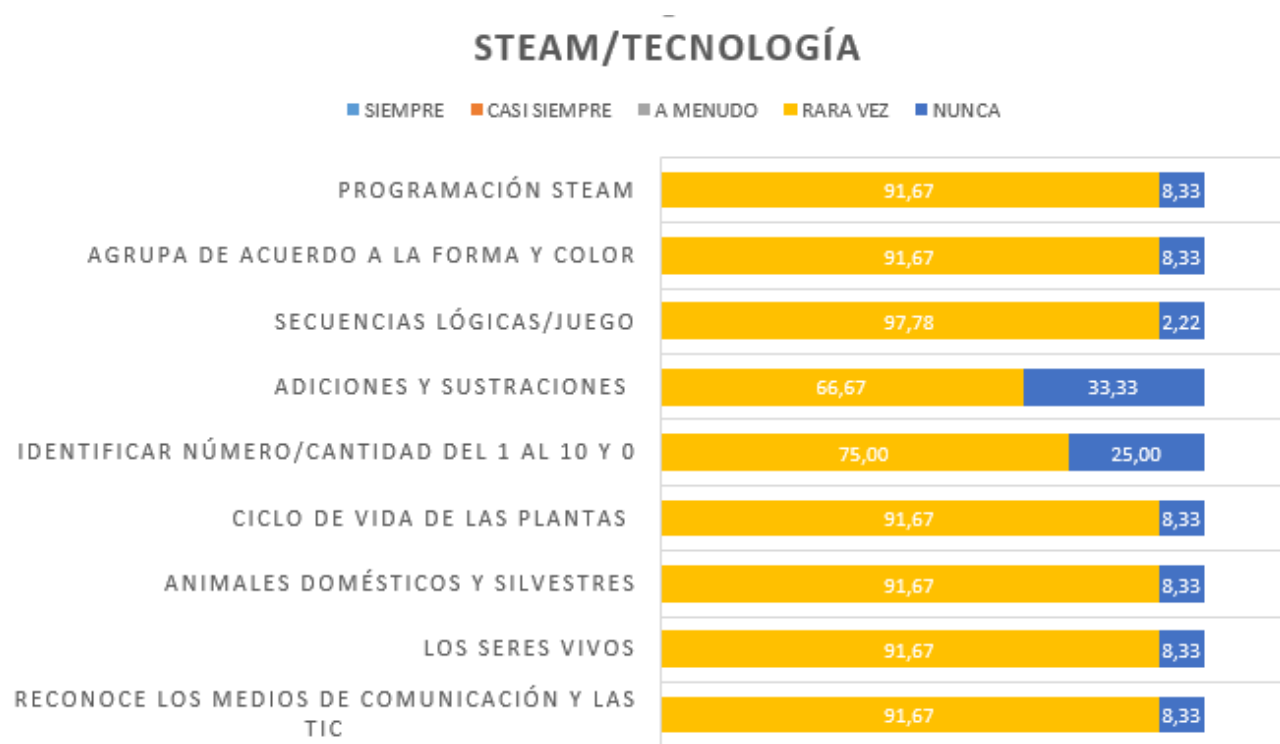
Adicional a esto, el color gris o “a menudo” también se destaca en los resultados, explicando que, en ciertas actividades como la interacción a través del descubrimiento no les llama la atención o no quieren ser el personaje activo del aprendizaje, siendo un problema en el sistema educativo, debido a que los niños deben empezar a aprender a través de la experimentación y

exploración, sin embargo, al no estimular o motivar estas áreas, los niños empiezan a perder el interés por aprender nuevos conocimientos y desarrollar nuevas habilidades. Por esta razón Poveda (2002) afirma que la motivación es parte clave para el proceso de enseñanza, en donde el niño pueda tener la iniciativa por aprender.

3.2.4 Ámbitos/Tecnología STEAM

Gráfico 14

Ámbitos de aprendizaje-Tecnología STEAM



La implementación de STEAM parte desde un aprendizaje significativo y una enseñanza guiada a través de la experimentación. Sin embargo, esta también está regida por la tecnología que engloba y direcciona hacia el futuro, debido a los recursos tecnológicos que se implementa en el diario vivir. En este gráfico se evidencia el conocimiento de los estudiantes al manejar la tecnología, demostrando con color azul, que los niños nunca han usado una computadora, convirtiéndose un reto grande al utilizar la tecnología para reflejar sus conocimientos, aunque intentaban usar la computadora.

Sin embargo, el porcentaje que predomina en esta tabla es el de color amarillo “rara vez”, mencionando que, a pesar del esfuerzo de los estudiantes y la explicación del juego tecnológico, no se podía obtener un buen manejo o entendimiento del juego para reflejar sus conocimientos e incluso para las personas que no dominaban ciertos conocimientos, aumentaba el nivel de dificultad, pero no las ganas de explorar a través de la tecnología con sus conocimientos. UNICEF

(2017) menciona que nos encontramos en un mundo digital, en donde, los niños con un poco de esfuerzo dominan ciertas áreas, sin embargo, esta puede ser difícil de entender debido a su amplio contenido, pero es importante aprovecharla de forma positiva como refuerzo del conocimiento.

3.3 Validación con Alfa de Cronbach

El siguiente trabajo investigativo desacato un porcentaje de 0.73 que significa “buena” en calidad a los resultados obtenidos en el instrumento de observación y de esta manera, evidenciando que existe la problemática de esta investigación.

CAPITULO IV: PROPUESTA

4.1 Nombre de la propuesta

“Guía didáctica para promover el desarrollo de habilidades STEAM a través de los rincones de aprendizaje en niños de 5 años en la Unidad Educativa Yaguachi en el año lectivo 2023-2024.

4.2 Introducción de la propuesta

La educación de los niños de inicial depende del compromiso del docente por mejorar sus estrategias e implementar recursos, en donde, el niño pueda interactuar, explorar y manipular el material para un mejor entendimiento. La guía pretende dar actividades enfocadas al desarrollo de habilidades STEAM con el uso de los rincones de aprendizaje, para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Aprovechando los recursos y compromiso que tiene el docente a la mano. Además, de sugerir materiales concretos que el docente puede implementar o crear para el beneficio de ambos actores de la educación.

4.3 Justificación de la propuesta

Es importante el desarrollo de habilidades STEAM en la educación, debido a que, ayuda a potenciar las habilidades de los niños. Facilitando este enfoque educativo con los ambientes de aprendizaje, que se pueden implementar desde la motivación del docente o la institución por mejorar sus espacios con recursos que llaman la atención por aprender al niño, buscando la participación de los estudiantes con los materiales y las actividades propuestas. Demostrando la correcta utilización de un ambiente de aprendizaje para potenciar las destrezas de los niños.

4.4 Objetivos de la propuesta

4.4.1 Objetivo General

Proponer actividades para los docentes que optimicen el desarrollo de habilidades STEAM en los niños a través del uso de los ambientes de aprendizaje.

4.4.2 Objetivo Específicos

- Proponer la implementación de la ruta de aprendizaje STEAM como una estrategia pedagógica ante los ambientes de aprendizaje.
- Entregar la guía con actividades STEAM como material de apoyo al docente de la Unidad Educativa Yaguachi.

4.5 Desarrollo de la Propuesta

Contenido a trabajar

Ambiente 1: Descubrimiento y comprensión del Medio Natural y Cultural

- Objetos del entorno.
- Elementos y fenómenos del medio natural
- Seres vivos

Ambiente 2: Relación lógico matemático

- Numeral del 1 al 10
- Nociones
- Secuencias

Ambiente 3: Comprensión y expresión artística

- Expresión de sentimientos y emociones.
- Interacción de sonidos y movimientos.
- Interpretación y creación artística.

Ambiente 1: Descubrimiento del Medio Natural y Cultural	
Este ambiente de aprendizaje se enfocará en las destrezas del ámbito del descubrimiento del medio natural y cultura en relación con la Ciencias STEAM. Para potenciar las habilidades de los niños, con actividades prácticas para motivar a los estudiantes a participar.	
Materiales para el ambiente de aprendizaje: Descubrimiento del Medio Natural y Cultural	Kits de experimentación científica: Necesarios para la experimentación y visibilidad de los resultados obtenidos por los niños, además, de ayudar a dar.
	Elementos del entorno (agua, tierra, arena, ramas, hojas): Para observar desde las características físicas que tienen los objetos que más rodean a los niños es importante estar cerca de un área natural, en donde, el niño pueda manipular dichos objetos.
	Instrumentos de medición: Balanzas, cintas métricas, termómetros, con el fin de analizar los objetos de su alrededor con datos precisos.
	Material reciclable: Con el fin de concientizar el cuidado del medio ambiente y realizar manualidades o creaciones de los niños a través de este tipo de recursos
	Plantas: Observar el cambio de las plantas y dar una responsabilidad de cuidado a los niños para concientizar sobre el medio ambiente.
	Objetos moldeables (plastilina, harina): Implementación de materiales moldeables para el desarrollo de la creatividad e interpretación de los niños ante la creación de una silueta.
Estrategia del rincón de aprendizaje: Ruta de aprendizaje STEAM	
Tema 1: Objetos del entorno	
Duración: 2 horas	Edad: 5 años
Objetivo: Observar objetos del entorno a través de la manipulación, experimentación y participación activa.	

Destrezas: CN.1.3.7. Experimentar e identificar las propiedades físicas de los objetos y agruparlos según sus características.

Ruta de aprendizaje STEAM	Actividades para el ambiente de aprendizaje
1. Preguntas Guía	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué materiales conoces? • ¿Qué objetos son similares? • ¿De qué están hechos los objetos que están a tu alrededor?
2. Investiga y aprende	<ul style="list-style-type: none"> • Observar los materiales y elementos naturales que se encuentran alrededor del rincón de aprendizaje • Manipular las texturas y diferencias que hay entre los objetos • Utilizar instrumentos de medición convencionales y no convencionales, para observar las características físicas de los objeto.
3. Construye y prueba	<ul style="list-style-type: none"> • En parejas, realizarán una caja personalizada y decorada al gusto de cada niño. • Clasificaran los objetos que encuentren en el rincón de aprendizaje y colocarán en cada caja, grupos de objetos clasificados según sus características.
4. Analiza y reflexiona	<ul style="list-style-type: none"> • Todos observarán las cajas y analizarán ¿por qué dichos objetos están en esa caja.? • ¿Cómo clasificaron los objetos, por peso, tamaño, textura, colores?
5. Evalúa y comparte	<ul style="list-style-type: none"> • A través de un juego educativo virtual, clasificar los objetos según sus características.
6. Reto extremo	<ul style="list-style-type: none"> • Decorar cajas que ayuden a clasificar los objetos encontrados por los niños. • Clasificar objetos (plásticos, papel, hojas, ramas, etc.) que se encuentran en la escuela. • Agrupar en una caja los objetos según sus características y colocarlos en puntos estratégicos dentro de la institución.

Tema 2: Elementos del medio natural	
Duración: 2 horas	Edad: 5 años
Objetivo: Aplicar Habilidades STEAM identificando las características de los elementos naturales.	
Destreza: CN.1.3.12. Observar, describir y graficar las características de los elementos naturales y contruidos del paisaje local.	
Ruta de aprendizaje STEAM	Actividades
1. Preguntas guía	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué elementos necesitamos los seres vivos? • ¿Cuáles son los elementos del medio ambiente que conocen? • ¿Por qué son importantes estos elementos naturales? • ¿En qué momento observamos estos elementos naturales?
2. Investiga y aprende	<ul style="list-style-type: none"> • A través de un video educativo, mirar los efectos que provocan los elementos naturales. • Observar las plantas del rincón de aprendizaje, mirando sus partes y porque son importantes los elementos del medio natural. • Realizar grupos de elementos del medio natural.
3. Construye y prueba	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las diferencias de algunas semillas. • Seleccionar las plantas que quiere sembrar y cuidar, mencionando el por qué le gustaría esa planta. • Crear una maceta con material reciclado y decorarla al gusto. • Sembrar la semilla y explicar las diferentes responsabilidades que tiene cuidar a una planta, mencionando los elementos que esta necesita.
4. Analiza y reflexiona	<ul style="list-style-type: none"> • Con un registro de observación, registrar los cambios que tiene la planta ante los diferentes elementos y paso del tiempo.

	<ul style="list-style-type: none"> • Con pinturas, marcadores y colores, representar el cambio de la planta que tiene cada semana. • ¿Cuánto cambio la planta? • ¿Por qué cambio la planta? • ¿Cuáles son las diferencias de las plantas ante sus compañeros?
5. Evalúa y comparte	<ul style="list-style-type: none"> • Crear una exposición de las plantas, en donde, los niños mencionen que cuidados le dieron a la planta, cuáles fueron los primeros cambios que obtuvo la planta.
6. Reto extremo	<ul style="list-style-type: none"> • Crear un recipiente enorme para un huerto con material reciclado. • Con la ayuda de todos los niños, decorarla con diferentes objetos. • Colocar y acomodar la tierra para preparar a las semillas que serán sembradas. • Observar y registrar los diferentes cambios de la planta.
Tema 3: Seres vivos	
Duración: 2 horas	Edad: 5 años
Objetivo: Identificar las características de los seres vivos a través de actividades STEAM y trabajo colaborativo.	
Destreza: CN.1.3.1. Observar y diferenciar entre los seres vivos y la materia inerte, natural y la creada por las personas del entorno.	
Ruta de aprendizaje	Actividades
1. Preguntas guía	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Quién o qué son los seres vivos? • ¿Puedes nombrar a seres vivos que mires alrededor? • ¿Se puede interpretar a un ser vivo en un dibujo? • ¿Has visto a seres vivos en videojuegos? ¿Cuáles?
2. Investiga y aprende	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar un juego educativo sobre los seres vivos, en donde, el niño identifique los diferentes seres vivos. • Identificar los seres vivos a partir de sus características.

	<ul style="list-style-type: none"> • Con diferentes imágenes, realizar un collage de los seres vivos.
3. Construye y prueba	<ul style="list-style-type: none"> • Con material moldeable, crear un ser vivo de su gusto, utilizando colorantes para la mezcla de colores y texturas. • En grupos, dar la oportunidad a los niños de armar un ser vivo con material reciclado. • Decorar el ser vivo a escala, con pintura, papel crepe, fomix, etc
4. Analiza y reflexiona	<ul style="list-style-type: none"> • Observar los diferentes muñecos a escala que realizaron los estudiantes y comparar los tamaños, colores y la figura que desea representar. • Preguntas y respuestas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles son los seres vivos? • ¿Cómo identificas a un ser vivo?
5. Evalúa y comparte	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar un juego educativo con un juego educativo, observando y seleccionado los seres vivos.
6. Reto extremo	<ul style="list-style-type: none"> • Observar el ciclo de vida de una mariposa y de una planta. • Revistar las observaciones de los dos seres vivos. • Realizar una obra de arte con pintura, representando la etapa que más les llamo la atención sobre los dos seres vivos que observaron.



RECURSOS



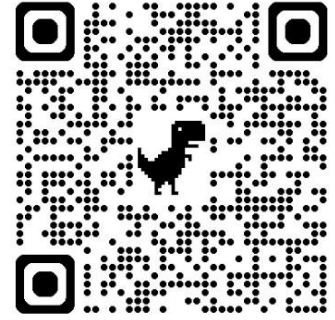
Ambiente 1

ACTIVIDAD 1

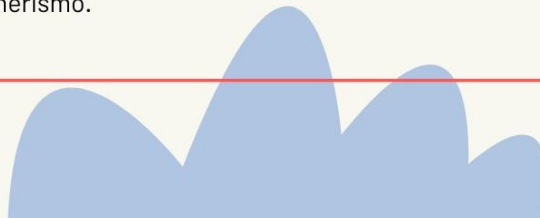


Juego
educativo

Lista de cotejo



Indicadores de Evaluación	Si	No
Manipula las propiedad físicas de los objetos.		
Identifica los objetos del entorno que puede clasificar.		
Clasifica los objetos de su entorno según sus características físicas.		
Participa activamente en las actividades.		
Participa en los trabajos colaborativos y fomenta el compañerismo.		





RECURSOS



Ambiente 1

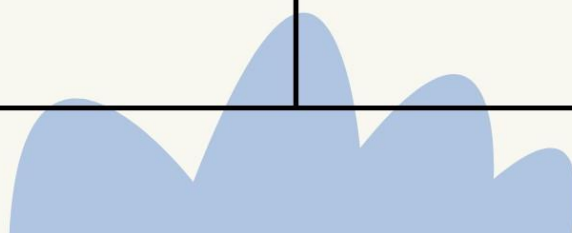
ACTIVIDAD 2



Video Educativo:



Registrole cambios de la planta	
Semana 1	Semana 2
Semana 3	Semana 4
Semana 5	Semana 6





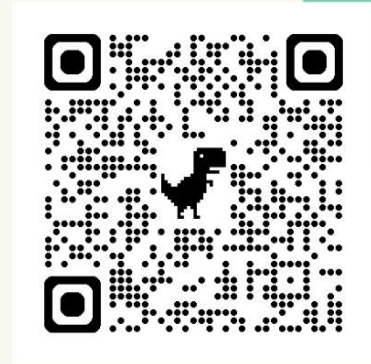
RECURSOS

Ambiente 1

ACTIVIDAD 3



Lista de cotejo



Indicadores de Evaluación	Si	No
Observa e identifica los seres vivos que lo rodean.		
Diferencia los ciclos de vida de un animal y de una planta.		
Desarrolla su imaginación al plasmar a un ser vivo a través de la pintura.		
Participa activamente en las actividades.		
Participa en los trabajos colaborativos y fomenta el compañerismo.		



Ambiente 2: Lógico matemático	
Este ambiente de aprendizaje se enfocará en las destrezas del ámbito relación lógico-matemático en comparación a STEAM. Para potenciar las habilidades de los niños, con actividades prácticas para motivar a los estudiantes a participar.	
Materiales del ambiente de aprendizaje a implementar	Mesas de luz: Material importante para la comparación y experimentación de la mezcla de colores y objetos que pueden representar mediante sombras.
	Legos/objetos armables: Son materiales esenciales para la manipulación, creatividad y ayuda al pensamiento crítico de las cosas de su alrededor.
	Paneles sensoriales: Materiales a base de texturas, tamaños y sonidos, en donde el niño pueda manipular y observar los diferentes objetos de su entorno.
	Material reciclable: Con el fin de concientizar el cuidado del medio ambiente y realizar manualidades o creaciones de los niños a través de este tipo de recursos
	Materiales motricidad gruesa (Cuerdas, Ulas, pelotas, palos, discos, etc.): Materiales esenciales para el desarrollo motor del niño.
	Objetos moldeables (plastilina, harina): Implementación de materiales moldeables para el desarrollo de la creatividad e interpretación de los niños ante la creación de una silueta.
Estrategia del rincón de aprendizaje: Ruta de aprendizaje STEAM	
Tema:1 Noción de Espacio (arriba, abajo, cerca, lejos, derecha, izquierda).	
Duración: 2 horas	Edad: 5 años
Destreza: M.1.4.4. Distinguir la ubicación de objetos del entorno según las nociones derecha/izquierda, arriba/abajo, delante/atrás y encima/debajo.	

Objetivo: Identificar las nociones de espacio a través de los objetos del ambiente de aprendizaje y su institución.

Ruta de aprendizaje	Actividades
<p>1. Preguntas Guía</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué materiales observamos en el ambiente de aprendizaje? • ¿Qué objetos están más lejos o cerca? • ¿En qué lado están los objetos más grandes? • ¿Qué está arriba de su cabeza? • ¿Qué está abajo de tus pies?
<p>2. Investiga y aprende</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Observar un video de las nociones de espacio. • Identificar los materiales y elementos del rincón de aprendizaje más lejos y cerca de donde están. • Con átomos didácticos, crear una figura de color amarillo y azul en el lado derecho del niño y en el lado izquierda otra figura de color rojo y verde. • Colocar marcas dentro del rincón de aprendizaje y dejar que el niño identifique lo que está arriba o abajo de las mismas.
<p>3. Construye y prueba</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar torres con legos de todos los colores e identificar los colores que están encima, abajo, derecha, izquierda. • Diseñar un circuito de obstáculos que incluyan todas las nociones aprendidas. • Realizar el circuito con los compañeros e identificar que noción espacial cruzaron. • Realizar juegos educativos, que estimule las nociones espaciales
<p>4. Analiza y reflexiona</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Todos observarán las torres y el circuito que realizaron antes y analizarán: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué colores están abajo y arriba de cada torre? - ¿Qué obstáculo estaba más lejos o cerca?

	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué objetos estaban en el lado derecho y en el lado izquierdo?
5. Evalúa y comparte	<ul style="list-style-type: none"> • En parejas, los niños observarán lo que se encuentra en el ambiente de aprendizaje y jugarán a las adivinanzas, diciendo características de un objeto para que el otro lo adivine y mencione la posición que tiene este mismo en el lugar.
6. Reto extremo	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños tendrán que crear un juego con las nociones espaciales aprendidas, indicando los objetos que hay a su alrededor y la posición de los mismos. • Entre todos los estudiantes, diseñaran un mapa del lugar donde reciben clases. Identificando los objetos que recuerdan.
Tema 2: Números 1-10	
Duración: 4 horas	Edad: 5 años
Destreza: M.1.4.14. Identificar cantidades y asociarlas con los numerales 1 al 10 y el 0.	
Objetivo: Asociar la relación número-cantidad de los números del 1-10 y 0, con los objetos que rodean al niño.	
Ruta de aprendizaje	Actividades
1. Preguntas Guía	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Dónde podemos encontrar a los números? • ¿Qué objeto se parece a un número? • ¿Para qué sirven los números? • ¿Cuándo utilizamos los números? • ¿Cuáles números conocemos?
2. Investiga y aprende	<ul style="list-style-type: none"> • Observar un video educativo sobre la importancia de los números en la vida diaria. • Realizar 3 torres de legos de diferente tamaño, identificando cual torre es más grande y ¿por qué? • Con trozos de revistas, crear un collage con la forma de su número favorito del

	<p>1 al 10, identificando que objetos hay con ese número.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar la mesa de luz y observar los objetos que aparecen en sombras, identificar que objeto es, cuantos son y cuál es su forma. Además, explicar el número 0.
3. Construye y prueba	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar un mural en un pliego de papel boom, con pintura los niños realizarán formas de números u objetos en relación a lo que ellos quieren. • Realizar un juego online, en donde el niño relacione los números en cuestión a los objetos que se presentan. • Construye una regla numérica con cartón, en donde, los niños en cada número, empezando con el 0. Tendrán que realizar una acción (saltar en un pie, bailar, caminar como un pato).
4. Analiza y reflexiona	<ul style="list-style-type: none"> • Observar los collages y el mural, identificando los números que se encuentran ahí o cuantos objetos dibujar o plasmaron dentro de los mismos. • ¿Creen que es importante los números? • ¿Cómo nos ayudan los números? • ¿Por qué las torres de legos eran más grandes o pequeñas?
5. Evalúa y comparte	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar una competencia, en donde objetos están en un punto y los niños en otro, competirán entre 2 o 3 estudiantes, el docente pedirá algún objeto con determinada cantidad y los niños deberán ir y traer mismos objetos, evaluar con una ficha de observación.
6. Reto extremo	<ul style="list-style-type: none"> • Crear números en 3D con la ayuda de los docentes con materiales reciclados. Con plastilina realizar objetos de

	<p>acuerdo a la cantidad del número y pegarlo en el número,</p> <ul style="list-style-type: none"> Decorar el número 3D con los diferentes materiales y personalizarlo al gusto de cada niño.
Tema 3: Secuencias numéricas	
Duración: 2 horas	Edad: 5 años
Objetivo: Reconocer las secuencias básicas de acuerdo con los objetos que lo rodea con actividades STEAM.	
Destreza: M.1.4.8 Describir y reproducir patrones con objetos del entorno por color, forma, tamaño, longitud o con siluetas de figuras geométricas, sonidos y movimientos.	
Ruta de aprendizaje	Actividades
1. Preguntas guía	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué es una secuencia numérica? ¿Qué objetos miran a su alrededor? ¿Qué diferencias tienen los objetos? ¿Cómo podemos crear patrones? ¿Con qué podemos hacer patrones?
2. Investiga y aprende	<ul style="list-style-type: none"> Observar un video sobre las secuencias numéricas y ejercicios de las mismas. Observar si se encuentra patrones dentro del ambiente de aprendizaje. Identificar los objetos con los que puede formar una secuencia. Practicar contar en secuencias de 2 en 2 o de 4 en 4. Dibujar figuras en secuencia, de hasta 10 objetos.
3. Construye y prueba	<ul style="list-style-type: none"> Crear secuencias con bloques de legos, a partir de formas, colores y cantidad, dejando a la libertad e imaginación del niño. En parejas, Identificar la secuencia sonora, un niño realizará los sonidos en el panel sensorial y el otro identificará que sonido fue. Recoger objetos del entorno (hojas, ramas, piedras) y crear secuencias para presentar a sus compañeros.

<p>4. Analiza y reflexiona</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál fue la secuencia más difícil? • ¿Cuál fue la secuencia más fácil? • ¿Con qué objetos hicieron secuencias? • ¿Cómo mejorarías una secuencia?
<p>5. Evalúa y comparte</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar juegos virtuales que permitan trabajar las secuencias, observar a través de una lista de cotejo. • Comparar los resultados, mirar cuál fue la secuencia más difícil y ¿por qué?
<p>6. Reto extremo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • En trabajo grupal, dibujar y personalizar tarjetas con materiales reciclados con diferentes objetos que ellos puedan relacionar y realizar secuencias. • Realizar ejercicios de secuencias con las tarjetas y comparar los resultados.



RECURSOS

Ambiente 2

ACTIVIDAD 1

Video educativo



Juego educativo



Lista de cotejo

Indicadores de Evaluación	Si	No
Identifica la noción Izquierda/derecha con los objetos que lo rodean.		
Identifica la noción arriba/abajo con los objetos que lo rodean.		
Identifica la noción cerca/lejos con los objetos que lo rodean.		
Identifica la noción adelante/atrás con los objetos que lo rodean.		
Participa en los trabajos colaborativos y fomenta el compañerismo.		





RECURSOS

Ambiente 2

ACTIVIDAD 2

Video educativo

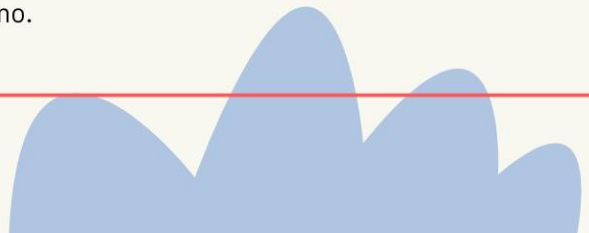


Juego educativo



Lista de cotejo

Indicadores de Evaluación	Si	No
Reconoce la figura de los números del 1-10 y 0.		
Reconoce la cantidad correspondiente a cada número del 1-10.		
Asocia los números de acuerdo a los objetos que lo rodean.		
Expresa la importancia de los números en la vida diaria.		
Participa en los trabajos colaborativos y fomenta el compañerismo.		





RECURSOS

Ambiente 2

ACTIVIDAD 3



Video educativo



Juego educativo



Lista de cotejo

Indicadores de Evaluación	Si	No
Reconoce las características de un conjunto de objetos.		
Reconoce el número/cantidad del 1-10 y 0.		
Asocia los números de acuerdo a los objetos que lo rodean.		
Reconoce las secuencias lógicas matemáticas.		
Participa en los trabajos colaborativos y fomenta el compañerismo.		



Ambiente 3: Comprensión y expresión artística

Este ambiente de aprendizaje se enfocará en las destrezas del ámbito de comprensión y expresión artística en comparación a STEAM. Para potenciar las habilidades de los niños, con actividades prácticas para motivar a los estudiantes a participar.

Materiales del ambiente de aprendizaje a implementar	Material de cuentos (mandil y guante de cuentos, cuentos 3D): Es un material importante para relacionar los sentimientos y valores que el niño observa en dichos cuentos.
	Monstros de las emociones: Son muñecos que ayudan a identificar al niño el cómo se siente y como quiere llegar a estar, aportando a la autorregulación de las emociones.
	Espejo de luz: Con el fin de que el niño pueda mirar sus características propias y sus expresiones faciales.
	Material reciclable: Con el fin de concientizar el cuidado del medio ambiente y realizar manualidades o creaciones de los niños a través de este tipo de recursos
	Materiales de arte (Pintura, brochas, rodillos): Serán de gran ayuda al momento de que el niño no quiera hablar pero lo pueda expresar a través de la pintura.
	Objetos moldeables (plastilina, harina): Implementación de materiales moldeables para el desarrollo de la creatividad e interpretación de los niños ante la creación.

Estrategia del rincón de aprendizaje:
Ruta de aprendizaje STEAM

Tema 1:
Expresión de sentimientos y emociones

Duración: 2 horas	Edad: 5 años
--------------------------	---------------------

Objetivo: Identificar las emociones y sentimientos de una persona a través de STEAM, trabajando la empatía y el trabajo en equipo.

Destreza: Utilizar la expresión gráfica o plástica como recursos para la expresión libre del yo y de la historia personal de cada uno.

Ruta de aprendizaje	Actividades
<p>1. Preguntas Guía</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué emociones conocen? • ¿Qué emoción más les gusta? • ¿Qué te hace sentir enojado, triste o feliz? • ¿Cómo te sientes ahora? • ¿Qué te hace feliz?
<p>2. Investiga y aprende</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretar el cuento de las emociones con los monstruos de emociones. • Identificar las emociones con el color que la representa. • Con cartas de las expresiones, dejar que el niño imite la emoción o sentimiento. • Dejar que el niño vaya al espejo de luz e imite diferentes emociones o sentimientos para que él mire como él es con esa emoción o sentimiento.
<p>3. Construye y prueba</p>	<ul style="list-style-type: none"> • En un papelote, dibujar con pintura un monstruo de las emociones, como él se imagine y que lo haga con el color de la emoción que más le guste. • En parejas, dejar que los niños dibujen una emoción o sentimiento, luego intercambiar dibujos e imitar la acción que observa en el dibujo. • Crear un álbum de emociones, a partir de dibujos que ellos creen y colorean con los colores representativos de las mismas.
<p>4. Analiza y reflexiona</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo te sentiste al realizar tu pintura? • ¿Cuál de todas tus fichas del álbum te gustó más? • ¿Fue fácil interpretar tus emociones o sentimiento?

<p>5. Evalúa y comparte</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar un video de todos los niños contando una experiencia que le halla disgustado o hecho muy muy feliz jugando o con su familia.
<p>6. Reto extremo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Con la ayuda de títeres dejar que los niños creen un cuento y tomen personajes que puedan representar para que puedan crear su propio cuento de emociones. • Luego tomar personajes y representarlos como una obra de teatro.
<p>Tema 2: Interacción de sonidos y movimientos.</p>	
<p>Duración: 2 horas</p>	<p>Edad: 5 años</p>
<p>Destreza: ECA.1.6.4. Expresar las ideas y emociones que suscita la observación de algunas manifestaciones culturales y artísticas (rituales, actos festivos, danzas, conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza).</p>	
<p>Objetivo: Expresar distintos movimientos que permitan la expresión de sentimientos a través de los sonidos.</p>	
<p>Ruta de aprendizaje</p>	<p>Actividades</p>
<p>1. Preguntas guía</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Son iguales los sonidos? • ¿Cuáles son los sonidos desagradables y agradables? • ¿Cómo podemos interpretar los sonidos con nuestro cuerpo? • ¿Hay sonidos artificiales o naturales?
<p>2. Investiga y aprende</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Observar videos sobre los diferentes objetos o animales que produzcan un sonido. • Observar grupos de danza o rituales que realizan diferentes culturas. • Imitar los diferentes movimientos de danza que observaron con una canción. • Diferenciar los sonidos agradables y desagradables con diferentes sonidos.

3. Construye y prueba	<ul style="list-style-type: none"> • Crear dos collages de los objetos o animales que producen sonidos naturales o artificiales. • Con una pista de baile cultural, realizar diferentes movimientos de acuerdo a lo que ellos sienten. • Utilizar los muñecos de emociones para identificar lo que significa cada movimiento.
4. Analiza y reflexiona	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué se les conoce como sonidos naturales o artificiales? • ¿Cuáles objetos están dentro del collage y porque pertenecen ahí? • ¿Recuerdan la danza cultural que vieron? • ¿Cómo les hacen sentir los sonidos fuertes y suaves?
5. Evalúa y comparte	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar una coevaluación en parejas, los niños interpretaran diferentes sonidos y el otro compañero tendrá que decir que objeto fue.
6. Reto extremo	<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar una pista o canción que el niño prefiera. • Realizar una coreografía de acuerdo a los sonidos y emociones que esta exprese.
Tema 3: Interpretación artística	
Duración: 2 horas	Edad: 5 años
Objetivo: Reconocer los conceptos básicos de la historia individual de cada niño, fomentando la expresión artística a través de actividades STEAM.	
Destreza: ECA.1.6.2. Utilizar la expresión gráfica o plástica como recursos para la expresión libre del yo y de la historia personal de cada uno.	
Ruta de aprendizaje	Actividades
1. Preguntas guía	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Con quién viven y están usualmente? • ¿Qué hicieron juntos la última vez? • ¿A dónde has ido de viaje? • ¿Qué saben hacer usualmente tus familiares contigo?

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es libertad para ti?
<p>2. Investiga y aprende</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Observar un video, relacionado al diario vivir. • Con los mandiles de cuentos, contar el cuento de “mi sombra y yo”, realizar preguntas e identificar lo importante de tener nuestra propia historia. • Realizar dibujos en relación con los momentos más felices o tristes que hayan vivido y enumerarlos de acuerdo al orden de tiempo que ocurrió.
<p>3. Construye y prueba</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Crear un árbol con las huellas dactilares de los niños y utilizar fotografías de los familiares de los niños, para que el arme su propio árbol genealógico. • Con un juego online, interpretar la historia que le paso a Elmo y ayudarlo a seguir su camino. • Realizar un mapa de tiempo, sin límites en donde, el niño pueda crear un mapa a su gusto con los dibujos realizados anteriormente.
<p>4. Analiza y reflexiona</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué parte de la historia de cada uno, les gusto más? • ¿Cuál es la similitud en sus historias? • ¿Quién ha hecho lo mismo que su compañero? • ¿Cómo les hizo sentir recordad esos momentos de su historia?
<p>5. Evalúa y comparte</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar el comportamiento del niño con una lista de cotejo, en donde, se permita observar como el niño se desenvuelve. • Comparar e interpretar los dibujos que cada niño hizo, reconociendo la emoción o el sentimiento que sienten al ver eso.

6. Reto extremo	<ul style="list-style-type: none">• Crear una capsula del tiempo, con diferentes materiales reciclables, decorarlas con técnicas grafo plásticas y decorativos.• Implementar fotografías y dibujos que el niño interprete que cada momento fue significativo. Compartir su historia ante sus familiares.
------------------------	---



RECURSOS

Ambiente 3

ACTIVIDAD 1

Video educativo



Lista de cotejo

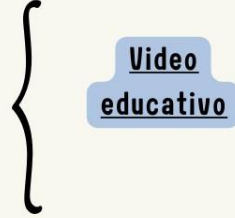
Indicadores de Evaluación	Si	No
Identifica las emociones y sentimientos que expresa.		
Reconoce a las emociones de acuerdo a los colores.		
Expresa sus sentimientos a través del arte.		
Realiza juego de roles y representa de acuerdo a la emociones del mismo.		
Participa en los trabajos colaborativos y fomenta el compañerismo.		



RECURSOS

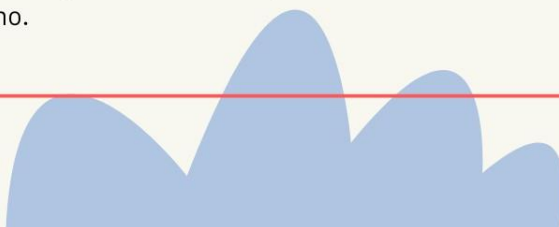
Ambiente 3

ACTIVIDAD 2



Lista de cotejo

Indicadores de Evaluación	Si	No
Identifica sonidos naturales y artificiales de su entorno.		
Expresan lo que sienten a través de manifestaciones culturales.		
Identifica los sonidos o ruidos que hace un objeto o animal.		
Crea sus propios pasos de baile y expresa lo que siente.		
Participa en los trabajos colaborativos y fomenta el compañerismo.		





RECURSOS

Ambiente 3

ACTIVIDAD 3



Video educativo



Juego educativo



Lista de cotejo

Indicadores de Evaluación	Si	No
Expresa lo que siente a través de una historia.		
Crea bocetos referente a los episodios de su historia.		
Identifica a sus familiares y el papel que tienen en su historia.		
Crea sus propia arte a través de materiales reciclados o naturales.		
Participa en los trabajos colaborativos y fomenta el compañerismo.		



CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- En esta investigación se sustenta la aplicabilidad del enfoque STEAM con los ambientes de aprendizaje, permitiendo trabajar de manera global con las ciencias, matemáticas, artes, ingeniería y tecnología. Dando la oportunidad a los estudiantes de superar sus habilidades y de esta manera el docente cambiar la ideología de una clase tradicional a una clase activa, experimental y práctica. Mediante los rincones de aprendizaje y materiales pertinentes.
- De acuerdo a los resultados del diagnóstico en la Unidad Educativa “Yaguachi” se encontró falencias en el dominio de habilidades y conocimientos referentes a las lógico-matemático, pensamiento crítico, expresión oral y corporal. Al igual de la falta de conocimiento básico del medio que lo rodea. Determinado que no se trabaja las destrezas curriculares en función de las habilidades STEAM y el uso de ambientes de aprendizaje, desaprovechando el potencial que un rincón de aprendizaje puede ofrecer.
- El nivel académico sobre las habilidades STEAM de los niños de preparatoria es bajo, aunque los docentes creen que el desarrollo de habilidades STEAM es importante implementarlo. De esta manera se elabora una propuesta para la creación de actividades enfocadas a STEAM con el aprovechamiento de los espacios educativos, debido al desconocimientos de la utilización de STEAM y el desaprovechamiento de rincones de aprendizaje.

5.2 Recomendaciones

- Los docentes deberían realizar capacitaciones continuas sobre los nuevos enfoques o metodologías enfocadas hacia el futuro de la educación como lo es STEAM, cambiando de esta manera la forma de planificar y realizar material educativo. Esto permitirá al docente tener seguridad, estrategias y estar preparado para las nuevas generaciones que cada año siguen en un constante cambio.
- Para obtener mejores resultados, los docentes deben fortalecer los conocimientos de forma práctica con actividades lúdicas y el enfoque STEAM es una solución óptima para potenciar las habilidades del estudiante. Para implementarlo, se puede utilizar y adaptar los ambientes de aprendizaje que la institución tiene como herramientas factibles para la formación de habilidades STEAM.
- Recomendamos hacer uso de la guía propuesta como material de apoyo a los docentes, aprovechando los ambientes educativos que se tiene en la institución. Creando material didáctico o recursos importantes para el desarrollo de las actividades y de esta manera alcanzar las destrezas que los niños necesitan. Promoviendo una clase divertida, exploratoria y una experiencia significativa para la vida del infante.

BIBLIOGRAFÍA

- Abreu, J. L. (2014). El Método de la Investigación. *Daena: International Journal of Good Conscience*, 195-204. Obtenido de <http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9%283%29195-204.pdf>
- Arias, J. L. (2021). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Obtenido de Técnicas e instrumentos de investigación científica : <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26118w/Tecnicas%20e%20instrumentos.pdf>
- Asinc, E. B., & Alvarado, S. B. (2019). STEAM como enfoque interdisciplinario e inclusivo para desarrollar las potencialidades y competencias actuales. *Revista Semestral: Identidad Bolivariana*, 1-10. Obtenido de <file:///C:/Users/casa/Downloads/59-Texto%20del%20art%C3%ADculo-211-1-10-20190716.pdf>
- Berciano, A., Jiménez-Gestal, C., & Salgado, M. (2021). Educación STEAM en educación infantil: Un acercamiento a la ingeniería. *DIDACTICAE*, 37-54. doi:10.1344/did.2021.10
- Bonder, G. (2021). *STEAM con enfoque de género: desarrollos conceptuales, metodológicos y experiencias con docentes de América Latina*. Obtenido de STEAM con enfoque de género: desarrollos conceptuales, metodológicos y experiencias con docentes de América Latina: https://www.cepal.org/sites/default/files/events/files/panel_1-1-gloria_bonder.pdf
- Bustamante-Meza, L., Torres-Oliveros, S., & Salcedo, J. (2022). Desarrollo de habilidades STEM para. *Praxis*.
- Camacho-Tamayo, E., & Bernal-Ballén, A. (2024). Educación STEAM como estrategia pedagógica en la formación docente de ciencias naturales: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 220-235. doi:<https://doi.org/10.21556/edutec.2024.87.2929>
- Castro, M. C. (2019). Ambientes de aprendizaje. *Sophia-Educación*, 15(2), 40-54. doi:<http://dx.doi.org/10.18634/sophiaj.15v.2i.827>
- Espitia, A. C., & Forero, J. T. (2014). *Pensamiento crítico en los estudiantes de preescolar a partir de la propuesta filosofía para los niños en dos intituciones educativas*. Obtenido de Pensamiento crítico en los estudiantes de preescolar a partir de la propuesta filosofía para los niños en dos intituciones educativas: <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/29778/2015anaespitia.pdf?sequence=1>
- Farida, I. (2023). Importancia de la implementación del aprendizaje STEAM en la escuela primaria. *KnE Life Sciences*, 76-84. Obtenido de [file:///C:/Users/casa/Downloads/Importance%20of%20STEAM%20Learning%20Implementation%20in%20Elementary%20School%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/casa/Downloads/Importance%20of%20STEAM%20Learning%20Implementation%20in%20Elementary%20School%20(1).pdf)

- Fuertes, M. T., & Fernández, M. M. (2023). Educación STEM en la Infancia: Percepciones del Profesorado. *Revista Internacional de Tecnología Ciencia y Sociedad*, 1-14.
doi:<https://doi.org/10.37467/revtechno.v13.4789>
- García, B. R., & Murillo, D. M. (2017). *Importancia del uso de los espacios educativos en el aprendizaje de los niños de III nivel de preescolar*. Obtenido de Importancia del uso de los espacios educativos en el aprendizaje de los niños de III nivel de preescolar.:
<https://repositorio.unan.edu.ni/3805/1/77038.pdf>
- Gila, R. B. (2020). *Metodología STEAM: la construcción de una ciudad con material reutilizado como escenario de Stop Motion*. Obtenido de Metodología STEAM: la construcción de una ciudad con material reutilizado como escenario de Stop Motion:
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/41306/TFG-B.%201492.pdf;jsessionid=429F9971D1107892336003A0483DDB5B?sequence=1>
- Heaven, V. (2017). *Rincones de María Montessori* . Obtenido de Rincones de María Montessori : <https://es.slideshare.net/ssusera9d086/rincones-de-mara-montessori>
- Iglesias, M. L. (2008). Observación y Evaluación del ambiente de aprendizaje en educación infantil: dimensiones y variables a considerar. *Revista Iberoamericana de Educación*, 49-70. Obtenido de <https://rieoei.org/historico/documentos/rie47a03.pdf>
- Incarroca, F. E. (2022). *Metodología del enfoque STEAM para fortalecer el pensamiento crítico en estudiantes del quinto ciclo de una institución educativa del Cusco – 2022*. Obtenido de Metodología del enfoque STEAM para fortalecer el pensamiento crítico en estudiantes del quinto ciclo de una institución educativa del Cusco – 2022:
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/99103/Incarroca_CFE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Jerónimo, A. P. (2020). *Metodología STEAM en el aula de Educación Primaria. Una propuesta didáctica*. Obtenido de Metodología STEAM en el aula de Educación Primaria. Una propuesta didáctica: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/41256/TFG-B.%201466.pdf?sequence=1>
- Juárez - Ibarra, G. (2018). El rol del docente ante un ambiente innovador de aprendizaje en escuelas y facultades de negocios. El caso de la: Facultad de Administración y Contaduría. *Universidad Autónoma de Coahuila, Facultad de Administración y Contaduría*, 335-347. Obtenido de El rol del docente ante un ambiente innovador de aprendizaje en escuelas y facultades de negocios. El caso de la: Facultad de Administración y Contaduría.
- I, L. (s.f.).
- León, A. T. (2011). El concepto de tiempo en niños y niñas de primer a sexto grado. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 869-884.

- León, O. L., Alfonso, G. N., Bravo-Osorio, F., Romero, J. H., & López, H. J. (2018). *Fundamento Conceptual Ambientes de Aprendizaje*. Obtenido de Fundamento Conceptual Ambientes de Aprendizaje.: <https://acacia.red/udfjc/>
- MINEDUC. (2016). *Guía para implementar el currículo de Preparatoria*. Obtenido de Guía para implementar el currículo de Preparatoria: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/07/GUIA-CURRICULO-INTEGRADOR-PREPARATORIA.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Guía de apoyo para los docentes en la implementación de metodología STEM-STEAM*. Obtenido de Guía de apoyo para los docentes en la implementación de metodología STEM-STEAM: <https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2022/curriculares/Guia-de-proyectos-STEM-STEAM.pdf>
- Monroy-González, L. A., Mendoza-Hernández, L.-E., & Alarcón-Acosta, H. (2021). Educación STEAM en preparatoria. *UNO Sapiens Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 1, 4(7)*, 12-15. Obtenido de Educación STEAM en preparatoria: <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa1/article/view/7285/7893>
- Paredes, J. D., & Sanabria, W. M. (2015). Ambientes de aprendizaje o ambientes educativos. *Revista de Investigaciones UCM*, 144-158. doi:<http://dx.doi.org/10.22383/ri.v15i1.39>
- Pineda, D. Y. (2022). *Enfoque STEAM: Retos y oportunidades para los docentes*. Obtenido de Enfoque STEAM: Retos y oportunidades para los docentes: <file:///C:/Users/casa/Downloads/ripie030112.pdf>
- Pineda, D. Y. (2022). Enfoque STEAM: Retos y oportunidades para los docentes. *Revista Internacional de Pedagogía e innovación educativa*, 229-244. doi:<https://orcid.org/0000-0002-0457-7339>
- Poveda, S. A. (2002). *Importancia de la motivación en el aprendizaje de los niños*. Obtenido de Importancia de la motivación en el aprendizaje de los niños: <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/2105/121739.pdf?sequence=1>
- Reyero, D. G. (2003). La libertad y su incidencia en la Educación. *Revista Española de Pedagogía*(226), 461-488. Obtenido de La libertad y su incidencia en la Educación.
- Rodríguez, Y. d. (2023). *El modelo STEAM y la creatividad en estudiantes del primer año de la escuela general básica "Mercedes Amelia Guerrero" durante el año lectivo 2021-2022*. Obtenido de El modelo STEAM y la creatividad en estudiantes del primer año de la escuela general básica "Mercedes Amelia Guerrero" durante el año lectivo 2021-2022: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/10347/1/Rodr%20c3%20adguez%20Angamarca%20%2c%20Y%282023%29Modelo%20steam%20para%20la%20creatividad%20en%20e%20studiantes%20del%20primer%20a%20c3%20b1o%20de%20la%20escuela%20general%20b%20c3%20a%20sica%20%2e%2080%29cMercedes%20Amelia>

- Romero, S. C. (2018). *Expresión corporal en educación infantil*. Obtenido de Expresión corporal en educación infantil: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/34955/TFG-O-1484.pdf?sequence=1>
- Saborío-Taylor, S., & García, M. B. (2021). Construyendo una STEAM-E-WEB (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics-English Web). *Revista Innovaciones Educativas*, 23. Obtenido de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/rie/v23nspe1/2215-4132-rie-23-spe1-133.pdf>
- Salinas, M. M., & Mayorga, D. E. (2015). *Ambientes de aprendizaje y su incidencia en el desarrollo de la expresión artística de las niñas y niños de 4 a 5 años*. Obtenido de Ambientes de aprendizaje y su incidencia en el desarrollo de la expresión artística de las niñas y niños de 4 a 5 años: <https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/2413/1/AMBIENTES%20DE%20APRENDIZAJE%20Y%20SU%20INCIDENCIA%20EN%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20EXPRESI%C3%93N%20ART%C3%8DSTICA%20DE%20LAS%20NI%C3%91AS%20Y%20NI%C3%91OS%20DE%204%20A%205%20A%C3%91OS..pdf>
- Salvador, S. T. (2015). *El trabajo por rincones en educación infantil*. Obtenido de El trabajo por rincones en educación infantil: https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/138209/TFG_2014_SalvadorTorresS.pdf
- Sánchez, E. L. (2019). La educación STEAM y la cultura maker. *Padres y Maestros*(379), 45-61. doi:10.14422/pym.i379.y2019.008
- Sánchez, S. R. (2014). *Los rincones en la Educación Infantil y sus beneficios para los alumnos/as con N.E.A.E.* Obtenido de Los rincones en la Educación Infantil y sus beneficios para los alumnos/as con N.E.A.E: https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/125232/2014_TFG_INFANTIL;jsessionid=206C8F36A728079419CB5653C729E13A?sequence=1
- Santillán, Y. L. (2023). *Ambiente de aprendizaje y su incidencia en el área de lenguaje en los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón, Período 2022-2023*. Obtenido de Ambiente de aprendizaje y su incidencia en el área de lenguaje en los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón, Período 2022-2023: <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/14498/E-UTB-FCJSE-EINIC-000035.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Santillán-Aguirre, J. P., Santos-Poveda, R. D., Jaramillo-Moyano, E. M., & Vaca, V. D. (2020). STEAM como metodología activa de aprendizaje en la educación superior. *Polo del Conocimiento*, 5(8), 467-492. doi:file:///C:/Users/casa/Downloads/Dialnet-STEAMComoMetodologiaActivaDeAprendizajeEnLaEducaci-7554327%20(1).pdf
- Serón, F. J., & Murillo, V. L. (2020). Arte contemporáneo y STEAM en la formación de maestros de educación primaria: Intersecciones arte y ciencia. *AusArt*, 65-76. doi:10.1387/ausart.21462

- UNICEF. (2017). *Niños en un mundo digital*. Obtenido de Niños en un mundo digital:
<https://www.unicef.org/media/48611/file>
- Urgiles-Rodríguez, B. E., Tixi-Gallegos, K. G., & Allauca-Peñañiel, M. E. (2022). Metodología Steam en Ambientes Académicos. *Dominio de las Ciencias*, 8(1), 113-125.
- Vara, E. B. (2013). *La lógica matemática en educación infantil*. Obtenido de La lógica matemática en educación infantil:
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/4002/TFG-G%20374.pdf;jsessionid=D10E3A08B2C81174A901E82892C3E45D?sequence=1>
- Wolters Kluwer. (2021). *Cuadernos de Pedagogía (519): STEAM, educar para el futuro*. Barcelona: Cuadernos de Pedagogía. Obtenido de
<https://elibro.net/es/ereader/utnorte/175350?page=71>.

ANEXOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA



EVALUACIÓN DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Una vez, que he recibido y he leído el trabajo escrito de integración curricular, conforme el siguiente detalle:

Tema: "Los rincones de aprendizaje para el desarrollo de habilidades STEAM en niños de cinco años de la Unidad Educativa Yaguachi"

Nombre del Director: MSc. Nelly Patricia Acosta Ortiz

Autor/es: Israel Alexander Colimba Taimal

Carrera: Educación Inicial

Título a obtenerse: Licenciatura en Educación Inicial

Fecha: 19/07/2024

Y conforme a los parámetros a evaluarse consigno las calificaciones que a continuación se detallan (cada parámetro será evaluado sobre 2 puntos, TOTAL DE 10 PUNTOS)

PARÁMETRO A EVALUARSE	CALIFICACIÓN	OBSERVACIONES
1. El informe final presenta los resultados obtenidos de una manera científica, ordenada y lógica.	2	
2. Se evidencia el cumplimiento de los objetivos planteados en el plan de trabajo de integración curricular.	2	
3. El informe final presenta una redacción y estilo claros, así como una adecuada ortografía.	2	
4. Las conclusiones y recomendaciones a las que se llega en la investigación son trascendentes y constituyen un aporte para el área motivo de la investigación.	2	
5. Se respetan y utilizan adecuadamente las normas establecidas por la institución y la metodología de la investigación científica, en la redacción del informe final	2	
PUNTAJE TOTAL (números)	10	
PUNTAJE TOTAL (letras)	Diez/Diez.	

Firma del Director



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA



EVALUACIÓN DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Una vez, que he recibido y he leído el trabajo escrito de integración curricular, conforme el siguiente detalle:

Tema: "Los rincones de aprendizaje para el desarrollo de habilidades STEAM en niños de cinco años de la Unidad Educativa Yaguachi"

Nombre del Asesor: MSc. Marieta Magdalena Carrillo Bejarano

Autor/es: Israel Alexander Colimba Taimal

Carrera: Educación Inicial

Título a obtenerse: Licenciatura en Educación Inicial

Fecha: 19/07/2024

Y conforme a los parámetros a evaluarse consigno las calificaciones que a continuación se detallan (cada parámetro será evaluado sobre 2 puntos, TOTAL DE 10 PUNTOS)

PARÁMETRO A EVALUARSE	CALIFICACIÓN	OBSERVACIONES
1. El informe final presenta los resultados obtenidos de una manera científica, ordenada y lógica.	2	
2. Se evidencia el cumplimiento de los objetivos planteados en el plan de trabajo de integración curricular.	2	
3. El informe final presenta una redacción y estilo claros, así como una adecuada ortografía.	2	
4. Las conclusiones y recomendaciones a las que se llega en la investigación son trascendentes y constituyen un aporte para el área motivo de la investigación.	2	
5. Se respetan y utilizan adecuadamente las normas establecidas por la institución y la metodología de la investigación científica, en la redacción del informe final	2	
PUNTAJE TOTAL (números)	10	
PUNTAJE TOTAL (letras)	Diez	

Firma del Asesor:

NOMBRE DEL TRABAJO

Steam y Ambientes de aprendizaje listo

AUTOR

Israel Colimba

RECUENTO DE PALABRAS

19687 Words

RECUENTO DE CARACTERES

111738 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

94 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

4.6MB

FECHA DE ENTREGA

Jul 25, 2024 9:17 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jul 25, 2024 9:19 AM GMT-5

● 5% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 5% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 3% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 9 palabras)



MSc. Nelly Patricia Acosta Ortiz

➤ **Validación del Instrumento**

1. Pertinencia de las preguntas con los objetivos

Instrumento	Suficiente	Medianamente suficiente	Insuficiente
Instrumento 1	X		
Instrumento 2	X		

Observaciones:

Las preguntas planteadas en el presente instrumentos están planteadas en relación con los objetivos propuestos en la presente investigación.

2. Pertinencia de las preguntas con la(s) Variable(s) Categorías

Suficiente: Medianamente Suficiente: ____ Insuficiente: ____

Instrumento	Suficiente	Medianamente suficiente	Insuficiente
Instrumento 1	X		
Instrumento 2	X		

Observaciones:

Las preguntas del presente instrumento tienen relación con las dos variables de la investigación que son las habilidades básicas del pensamiento y la capacidad investigativa.

3. Redacción de las preguntas

Instrumento	Adecuada	Inadecuada
Instrumento 1	X	
Instrumento 2	X	

Observaciones:

La redacción de las preguntas es clara, coherente y su estructura gramatical aplica una semántica clara y precisa.

Fecha :	06 de mayo de 2024
Nombre del par evaluador	SANDRA ACOSTA ORTIZ
Título	Licenciado en Educación Básica, Magister en Tecnología e innovación Educativa
Experiencia en investigación en años	2 años
Experiencia como par evaluador en años	1 año
Lugar de trabajo	Universidad Técnica del Norte

Firma:

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Luis...', is written on a light blue rectangular background. The signature is cursive and includes a horizontal line extending to the right.